

**"DISEÑO E IMPLEMENTACION DE ACTIVIDADES LUDICAS
DIRIGIDAS EN EL RECREO"**

**FELICIDAD CABARCAS DE TORRENEGRA
NANCY CABARCAS DE CANTILLO**

**CORPORACION EDUCATIVA MAYOR DEL DESARROLLO
SIMON BOLIVAR
ESPECIALIZACIÓN EN GESTION DE PROYECTOS
EDUCATIVOS
BARRANQUILLA
1998**

0020

**"DISEÑO E IMPLEMENTACION DE ACTIVIDADES LUDICAS
DIRIGIDAS EN EL RECREO"**

**FELICIDAD CABARCAS DE TORRENEGRA
NANCY CABARCAS DE CANTILLO**

**investigación para optar el título de Especialista en Gestión de
Proyectos Educativos.**

Director:

Mgr. Rubén Fontalvo.

**CORPORACION EDUCATIVA MAYOR DEL DESARROLLO
SIMON BOLIVAR
ESPECIALIZACIÓN EN GESTION DE PROYECTOS
EDUCATIVOS
BARRANQUILLA
1998**

0020

Nota de aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Barranquilla, Noviembre de 1998.

AGRADECIMIENTOS

Las autoras de esta investigación expresan sus agradecimientos a:

A: La Corporación Educativa Mayor del Desarrollo Simón Bolívar.

Al: MAR. Rubén Fontalvo Director de esta investigación.

A: Los Mgrs. María Povea y José Pérez asesores de este trabajo de investigación.

DEDICATORIA

Dedico el fruto de mi trabajo de investigación :

A : Mis alumnos, por quienes he trabajado incansablemente todos estos años y a quién me debo con todo el corazón.

Las autoras.

*Nancy G de Goutillo.
Felicidad G de Tarruega.*

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCION	
1. MARCO TEORICO	18
1.1. Contextualización	18
1.2. Descripción del problema	22
1.2.1. Delimitación del Problema	25
1.3. Justificación	26
1.4. Objetivos	27
1.4.1. Objetivo General	27
1.4.2. Objetivos Específicos	27
1.5. Límites y alcances de la investigación	28
1.6. Formulación del problema	29
	vi
2. MARCO TEORICO	31

2.1. Antecedentes	31
2.2. Importancia de la lúdica en las expresiones artísticas	39
2.3. Marco legal.	45
2.4. Calidad de la educación e importancia de la lúdica en el jardín	47
3. MARCO CONCEPTUAL	49
3.1. La lúdica como experiencia cultural: Interpretación del juego	60
3.2. Lúdica y creatividad	65
4. METODOLOGIA.	70
4.1. Fases o pasos de la investigación	71
5. LOGROS Y DIFICULTADES	73
6. RECOMENDACIONES	75
7. FORMULACION DE LA PROPUESTA: DISEÑO E IMPLEMENTACION DE ACTIVIDADES LUDICAS DIRIGIDAS	78
7.1. Presentación, justificación y objetivos de la propuesta	78
7.2. Fundamentos de la propuesta	80
7.3. Estructura General de la propuesta	87
7.3.1. Sensibilización	87
7.3.2. Socialización	87

7.3.3. Diseño e implementación del Banco de Actividades lúdicas	88
7.3.4. Implementación y Gestión de la Semana de la Creatividad	88
7.3.5. Gestión para arreglar y conseguir un nuevo parque de recreación	89
7.3.6. Organización e implementación de la propuesta	90

BIBLIOGRAFIA

ANEXOS

LISTA DE TABLAS

	Pág.
TABLA 1: Organización e implementación de la propuesta	81
TABLA 2: Organización e implementación de la propuesta	82
TABLA 3: Organización e implementación de la propuesta	83
TABLA 4: Organización e implementación de la propuesta	84

LISTA DE ANEXOS

ANEXO 1: Encuesta sobre actividades lúdicas

ANEXO 2: Taller de sensibilización a docentes sobre actividades lúdicas

ANEXO 3: Encuesta a docentes sobre valores.

ANEXO 4: Registro de actividades.

INTRODUCCION

Al iniciar nuestros estudios en gestión de proyectos institucionales y conforme a la metodología utilizada en el desarrollo de los estudios se nos informó al igual que a nuestros compañeros sobre la elaboración de un proyecto de investigación encaminado a considerar una necesidad apremiante en nuestra institución. Esta información nos llenó de mucha alegría y regocijo pues entendíamos que mediante esta investigación podríamos por lo menos llamar la atención sobre algunas de las muchas necesidades que tienen las instituciones de carácter oficial.

Nosotros habíamos visto que se hacía necesario llevar a la Cruz Roja, Seguros Sociales, a botiquín, niños accidentados especialmente en las horas de recreo por eso decidimos la forma de evitar esos accidentes en el Jardín Infantil Distrital N°1 de Barranquilla.

Se nos asignó como asesor al Dr. José Pérez y la Dra. María Povea y con la ayuda de ellos pudimos después de varias charlas y reuniones, estructurar nuestro proyecto de investigación el cual finalmente llegó a titularse "Diseño e implementación de actividades lúdicas dirigidas en el recreo" en el Jardín Distrital N°1 de Barranquilla.

La falta de una recreación dirigida para los niños, por parte de los docentes del Jardín Infantil Distrital N°1 de Barranquilla, despertó nuestra inquietud para realizar esta investigación que ha sido una respuesta a una necesidad sentida en nuestra Comunidad Educativa, como es el organizar los recreos con actividades lúdicas que desarrollen en forma integral a los niños de este centro educativo.

Por estas razones planteamos el problema de nuestra investigación en los siguientes términos:

¿Cómo propiciar el desarrollo integral del niño a través de actividades lúdicas en el recreo en JARDIN INFANTIL DISTRITAL N° 1 DE BARRANQUILLA ?.

¿Cómo sensibilizar a los docentes y padres de familia para que se interesen por las actividades lúdicas en el recreo en el Jardín Infantil Distrital N°1 de Barranquilla ?.

¿Cómo integrar y comprometer a los educadores en las actividades lúdicas en el recreo en el Jardín Infantil Distrital N° 1 de Barranquilla ?.

¿Cómo incide el desarrollo de los ejercicios y actividades lúdicas durante el recreo en los valores morales del niño ?.

¿Cuál sería el plan de mejoramiento de las áreas de recreación que acompañarían al programa de actividades lúdicas para lograr el pleno desarrollo del niño ?.

¿Cómo propiciar valores como la tolerancia, la responsabilidad y el respeto a través de los ejercicios y actividades lúdicas durante el recreo?.

¿Como comprometer a los docentes en la realización de el proyecto de Actividades lúdicas para ser realizadas durante el recreo?.

La investigación tuvo como pasos previos la detección del problema, el planteamiento del mismo, la selección de la metodología, la fundamentación teórica o marco referencial y el diseño, fundamentación y estructuración y objetivos de la propuesta con su banco de juegos respectivo. En el transcurso de la investigación siempre tuvimos en cuenta la utilidad que ésta tendría para el Jardín Distrital N°1 de Barranquilla y lo que ésta representaba a nivel personal como capacitación e integración de la Comunidad Educativa, así como el compromiso de todos sus miembros para su gestión.

Los objetivos de nuestra investigación son los siguientes:

Como objetivo general nos propusimos :

Fomentar en los niños el desarrollo integral a través de las ACTIVIDADES LUDICAS DIRIGIDAS EN EL RECREO del JARDIN INFANTIL DISTRITAL N° 1 DE BARRANQUILLA.

Como objetivos específicos planteamos los siguientes:

- Sensibilizar a los docentes y padres de familia para fomentar el conocimiento de las teorías lúdicas, pedagógicas y psicológicas que nos sirvan de base para fundamentar la propuesta de DISEÑO E IMPLEMENTACION DE ACTIVIDADES LUDICAS DIRIGIDAS en el JARDIN INFANTIL DISTRITAL N° 1 DE BARRANQUILLA.
- Diseñar e implementar un conjunto de actividades lúdicas durante los recreos y momentos de esparcimiento para el JARDIN INFANTIL DISTRITAL N° 1 DE BARRANQUILLA.

- Valorar la importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo integral de los niños durante los recreos.
- Fomentar en los niños el pensamiento lógico, la amplitud de criterio, destreza manual y la imaginación.

Del mismo modo hemos querido con nuestra gestión, hacer nuestro aporte en lo que respecta a la mejora de las instalaciones de parques tanto externo como interno y la adecuación de las piscinas de bolas y arena, así como a la implementación de un banco de actividades lúdicas para ser puesto en marcha por los docentes de la institución.

Además, esta investigación representa un aporte pedagógico novedoso en cuanto que son pocas las investigaciones que en el país se inscriben en este ámbito y que hayan tenido una gestión prevista a dos años, que está en la mitad de su desarrollo.

Los padres de familia, los directivos docentes, los docentes y nuestros alumnos han sido nuestro acicate para emprender esta tarea, esperamos que con los resultados que hoy presentamos, más los aportes teóricos y

reflexiones realizadas, se vean directamente beneficiados por nuestra investigación.

Entendemos perfectamente la lúdica como una forma de acceder al conocimiento y a los saberes de una manera placentera, de tal forma que las distintas actividades que se proyectan para ser realizadas en el recreo tengan un efecto pedagógico duradero y desarrollen las capacidades, las habilidades, las destrezas de los niños.

La lúdica es la base de la creatividad y la creación artística, sirve de fundamento a los valores estéticos, sociales y epistemológicos, por cuanto la expresión bella, la colaboración, la ayuda mutua, el respeto por las reglas y la asunción de normas, así como el acceso agradable al conocimiento lo estamos logrando por medio del juego, los concursos de canto, la participación en las rondas y las diversas actividades gestionadas durante la Semana de la Creatividad.

Colocamos esta investigación en manos de la Comunidad Educativa del Jardín Infantil Distrital N°1 de Barranquilla con la firme convicción que nuestros niños, docentes, padres de familia y toda la Comunidad escolar en general serán los beneficiarios de nuestros esfuerzos.

Nancy Cabarcas de Cantillo

Felicidad Cabarcas de Torrenegra

2"DISEÑO E IMPLEMENTACION DE ACTIVIDADES LUDICAS DIRIGIDAS EN EL RECREO"

1. MARCO DE REFERENCIA HISTORICO.

1.1. Contextualización.

Este proyecto de investigación se está desarrollando en el JARDIN INFANTIL DISTRITAL N° 1 DE BARRANQUILLA, ubicado en la calle 76 N° 38A-116 al norte de la ciudad de Barranquilla.

Este Jardín funciona desde el año 1970 cuenta con 18 cursos que van desde los niveles Pre-jardín, Jardín y Transición, repartidos en dos jornadas mañana y tarde; cuenta con una directora, 18 docentes, 1 docente de apoyo pedagógico y una psicóloga. El Jardín es mixto y los niños tienen edades que oscilan entre los 3 y 6 años; hay niños de bajos recursos económicos y otros con facilidades porque en el Jardín hay niños del norte y del sur de la ciudad.

El Jardín cuenta con un total de 450 a 560 alumnos; cada curso tiene aproximadamente 30 alumnos.

De acuerdo con nuestra VISION Y MISION, las relaciones entre los padres de familia, directivos docentes, docentes y personal administrativo y de servicios es horizontal; hay comunicación directa y constante y el Jardín cuenta con canales adecuados de comunicación que cumplen a cabalidad el cometido de cimentar las excelentes relaciones que actualmente tenemos todos los elementos de la Comunidad Educativa.

Las relaciones Profesor-alumno son cordiales y mediadas por los procesos educativos. Cada profesor es consciente de su papel como educador y mantiene un nivel adecuado de respeto y comunicación en orden a lograr los mejores procesos pedagógicos que garanticen el aprendizaje significativo.

Igualmente, las relaciones entre los docentes además de ser cordiales y muy profesionales, están cimentadas en la amistad, el respeto, la cordialidad y la estima lo que genera un buen clima educativo y garantiza verdaderas relaciones pedagógicas que proveen al Jardín de un ambiente propicio para el aprendizaje.

Los padres de familia se integran a todas las actividades y tienen adecuada representación en el Consejo Directivo, a fin de garantizarles su participación en la toma de decisiones que les afecten. Al mismo tiempo en esta instancia hacen sugerencias, aportan soluciones a problemas y están

disponibles en forma solidaria con profesores y directivos para prestar su concurso cuando el Jardín los necesita.

Nuestra preocupación es implementar un programa de actividades lúdicas dirigidas para ser gestionadas durante los recreos, en el JARDIN INFANTIL DISTRITAL N° 1 DE BARRANQUILLA con los niveles Pre-jardín, Jardín y Transición. Este proyecto nace de la observación directa de la situación que allí ha venido presentándose por la poca atención que se tiene con los niños durante el recreo.

El JARDIN INFANTIL DISTRITAL N° 1 DE BARRANQUILLA desde 1970 viene siendo considerado como uno de los primeros en la educación pre-escolar puesto que la educación que allí se imparte lo ha colocado en un sitio de privilegio.

Esta consideración ha hecho que de todos los puntos de la ciudad se reciban solicitudes de ingreso y que atendiendo tales demandas de cupo, se haya hecho necesario extender el número de admitidos con lo cual el Jardín cuenta siempre con un número de estudiantes mayor que la capacidad que el puede albergar. Este aspecto de la superpoblación de estudiantes es de vital importancia para el desarrollo de un programa de actividades lúdicas.

En lo referente al aspecto locativo se cuenta con un número de salones de clases de aceptables dimensiones, aunque algunos son calurosos y no tienen la suficiente iluminación. Se tiene además un salón de actos sociales de reciente construcción, aún no terminado, localizado en una segunda planta, cuyo acceso representa un gran riesgo para los niños puesto que no se tienen las barandas protectoras que impidan la caída de ellos.

Las áreas para la recreación podemos dividir las en dos secciones: Sección externa (que da a la calle) y sección interna que a su vez se puede subdividir en dos niveles (nivel alto y nivel bajo) atendiendo a los dos niveles que el terreno presenta.

La sección externa llamada también "Parque" cuenta con los juegos mecánicos de sube y baja, deslizadores, barras, llantas, columpios, laberintos, etc. Sin embargo, por factores como el estado de deterioro que presentan los juegos, la suciedad del terreno lleno de piedras y algo de gran incidencia, como lo es lo bastante separados unos de otros que se encuentran las barras separadoras de la calle con el Jardín Infantil y que permiten el que frecuentemente un niño se pueda ir a la calle, lo que hace que esta sección sea poco utilizada.

La sección interna en su nivel bajo presenta un área de aproximadamente 60 metros cuadrados en los cuales se han construido una piscina de arena, delimitadas por mallas con alambres completamente cerradas con puerta de

acceso; el resto del terreno no cuenta con ningún tipo de implementos o juegos mecánicos para la recreación y donde los niños se limitan a correr con los consabidos tropiezos y roces que frecuentemente producen incidentes entre los niños. El nivel alto que se encuentra separado del anterior por una subida o rampa tampoco tiene implementos de recreación y la utilización de esta sección presenta las mismas características de las del nivel bajo.

1.2. Descripción del Problema.

La investigación sobre "DISEÑO E IMPLEMENTACION DE ACTIVIDADES LUDICAS DIRIGIDAS" nace de una necesidad sentida de nuestra Comunidad Educativa, necesidad que identificamos cuando nos acercamos al JARDIN INFANTIL DISTRITAL N° 1 DE BARRANQUILLA y observamos sobre el terreno la forma como los niños realizaban su recreo.

El tiempo de "Recreo" en el JARDIN INFANTIL DISTRITAL N° 1 DE BARRANQUILLA transcurre de la siguiente manera: Los niños salen de sus salones de clases hacia el patio común sin ninguna vigilancia específica establecida para tal fin y una vez llegados a éste, unos se deciden por correr, otros por brincar, otros por sentarse, otros se golpean y parece ser que la única diversión, si así puede llamarse, y que más los atrae consiste en abrir los grifos de los lavamanos y proceder a mojarse unos a otros. Realmente no

existe una organización que establezca un plan o programa de juegos para los niños.

En el tiempo de recreo algunos profesores salen al patio a charlar entre ellos y cuando ven que los niños están peleando o que pretenden subir hasta el Aula Múltiple (sitio situado en el segundo piso y cuyo acceso representa un riesgo para los niños por carecer de barandas protectoras), le gritan a la profesora que en ese día oficia como encargada de la disciplina para que se ocupe de la situación, descargando en ella toda la responsabilidad del cuidado de los niños en el recreo.

Otras profesoras se quedan dentro de sus salones preparando materiales o reforzando conceptos, pero los niños siguen solos en el patio.

Aunque los niños tienen una piscina de bolas y una de arena, así como también de un lugar llamado "Parque" donde hay diversos aparatos mecánicos (sube y baja, deslizadores, barras, etc.), sólo se utilizan para las clases de Educación Física y uno que otro día de la semana.

Es importante indicar que las dotaciones de las dos piscinas es deficiente por carecer de baldes, palas, rastrillos y pelotas que permitan su cabal utilización.

Cabe señalar la carencia de juguetes que les permitan a los niños compartir e interactuar entre sí, ya sea dentro de las aulas o fuera de ellas especialmente en las horas del recreo.

Evidentemente la falta de los mismos lleva a los niños a la práctica de juegos agresivos y bruscos, a las carreras en el patio, ocasionándose algunas veces caídas con sus consabidas consecuencias.

No se pueden dejar de incluir dentro de los aspectos que estamos reseñando, lo concerniente a los juegos didácticos con que contamos en el JARDIN INFANTIL DISTRITAL N° 1, muchos de los cuales se han ido deteriorando debido al tiempo y por el trato inadecuado que algunos niños le dan. Se observa, entonces, que en determinadas clases donde se requieren, no se pueden utilizar por estar incompletos o dañados.

Todo lo anterior nos llevó a pensar en el diseño de un programa que permitiese transformar esos espacios dedicados a la recreación, de tal forma que las relaciones alumno-alumno, profesor-alumno, se desenvuelvan en pos de una socialización, de una verdadera recreación y en un factor del desarrollo del aprendizaje.

1.2.1. Delimitación del problema.

De acuerdo con la descripción que hemos expuesto del problema, nuestra investigación busca **DISEÑAR E IMPLEMENTAR ACTIVIDADES LUDICAS DIRIGIDAS**, para que las horas del recreo sean verdaderamente educativas, proporcionen sana recreación y al mismo tiempo generen procesos de socialización, aprendizaje e integración de nuestra Comunidad Educativa en torno a este proyecto.

Somos conscientes de que este proyecto además del diseño comprende la gestión de actividades lúdicas, razón por la cual es necesario sensibilizar a la Comunidad Educativa de la necesidad de implementar el proyecto y de comprometer a todos sus miembros en la gestión del mismo.

La formulación de estrategias para lograr estos propósitos dentro de la Comunidad Educativa del **JARDIN INFANTIL DISTRITAL N° 1 DE BARRANQUILLA**, así como la formulación de una propuesta concreta que se gestione ampliamente, son los aspectos que constituyen la delimitación de nuestro problema y prácticamente el quid de nuestra investigación.

1.3. JUSTIFICACION.

Una investigación sobre DISEÑO E IMPLEMENTACION DE ACTIVIDADES LUDICAS DIRIGIDAS EN EL RECREO se justifica en la medida que genere una propuesta concreta que pueda ser gestionada y plantee transformaciones metodológicas y sociológicas que permitan la practica de actividades orientadas hacia el desarrollo integral del estudiante desde el punto de vista psicomotor, socioafectivo, cognitivo y volitivo.

El valor recreativo, cognitivo, psicomotor, socioafectivo y creativo del juego, la danza, la pintura, etc., justifican un proyecto de DISEÑO E IMPLEMENTACION DE ACTIVIDADES LUDICAS DIRIGIDAS EN EL RECREO, teniendo en cuenta que el juego es la principal actividad del niño y a través de él desarrolla su creatividad, se apropia del autodomnio de su cuerpo, desarrolla la motricidad fina y gruesa, se integra socialmente por cuanto a través del juego asimila las normas sociales y mediante la participación en las actividades lúdicas desarrolla destrezas, adquiere habilidades, expresa su pensamiento y sus preocupaciones, asume actitudes que nos dan un índice de su estabilidad emocional y psíquica, así como de su desarrollo integral.

Por estas razones creemos plenamente justificado un Proyecto de DISEÑO E IMPLEMENTACION DE ACTIVIDADES LUDICAS DIRIGIDAS en el JARDIN INFANTIL DISTRITAL N° 1 DE BARRANQUILLA.

1.4. OBJETIVOS.

1.4.1. Objetivo General.

Fomentar en los niños el desarrollo integral a través de las ACTIVIDADES LUDICAS DIRIGIDAS EN EL RECREO del JARDIN INFANTIL DISTRITAL N° 1 DE BARRANQUILLA.

1.4.2. Objetivos Específicos.

- Sensibilizar a los docentes y padres de familia para fomentar el conocimiento de las teorías lúdicas, pedagógicas y psicológicas que nos sirvan de base para fundamentar la propuesta de DISEÑO E IMPLEMENTACION DE ACTIVIDADES LUDICAS DIRIGIDAS en el JARDIN INFANTIL DISTRITAL N° 1 DE BARRANQUILLA.
- Diseñar e implementar un conjunto de actividades lúdicas durante los recreos y momentos de esparcimiento para el JARDIN INFANTIL DISTRITAL N° 1 DE BARRANQUILLA.

- Valorar la importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo integral de los niños durante los recreos.
- Fomentar en los niños el pensamiento lógico, la amplitud de criterio, destreza manual y la imaginación.

1.5. LIMITES Y ALCANCES DE LA INVESTIGACION.

EL DISEÑO E IMPLEMENTACION DE ACTIVIDADES LUDICAS DIRIGIDAS está circunscrito al JARDIN INFANTIL DISTRITAL N° 1 DE BARRANQUILLA, a la Comunidad Educativa que lo integra y los límites del Proyecto dependen de la disponibilidad de recursos que podamos conseguir para gestionar el proyecto. Desde el punto de vista de los recursos humanos y locativos no tenemos dificultad, las dificultades se presentan en la consecución de recursos para conseguir implementos para desarrollar las actividades convenientemente.

1.6. FORMULACION DEL PROBLEMA.

Con base en el anterior diagnóstico y luego de la observación cotidiana del desenvolvimiento de los niños (especialmente aquellos de mayor edad), en

el recreo y ante las condiciones que le ofrecen las áreas de recreación, surgió en nosotros una serie de interrogantes que giraban alrededor de cómo lograr modificar y al mismo tiempo educar al niño durante las actividades recreativas.

Este cuestionamiento nos llevó a plantearnos el problema del DISEÑO E IMPLEMENTACION DE ACTIVIDADES LUDICAS DIRIGIDAS EN EL RECREO del JARDIN INFANTIL DISTRITAL N° 1 DE BARRANQUILLA en los siguientes términos:

¿Cómo propiciar el desarrollo integral del niño a través de actividades lúdicas en el recreo en JARDIN INFANTIL DISTRITAL N° 1 DE BARRANQUILLA ?.

¿Cómo sensibilizar a los docentes y padres de familia para que se interesen por las actividades lúdicas en el recreo en el Jardín Infantil Distrital N°1 de Barranquilla ?.

¿Cómo integrar y comprometer a los educadores en las actividades lúdicas en el recreo en el Jardín Infantil Distrital N° 1 de Barranquilla ?.

¿Cómo incide el desarrollo de los ejercicios y actividades lúdicas durante el recreo en los valores morales del niño ?.

¿Cuál sería el plan de mejoramiento de las áreas de recreación que acompañarían al programa de actividades lúdicas para lograr el pleno desarrollo del niño ?.

¿Cómo propiciar valores como la tolerancia, la responsabilidad y el respeto a través de los ejercicios y actividades lúdicas durante el recreo?.

¿Como comprometer a los docentes en la realización de el proyecto de Actividades lúdicas para ser realizadas durante el recreo?.

2. MARCO TEORICO

2.1. ANTECEDENTES.

El valor pedagógico del "RECREO" ha sido estudiado por diferentes educadores desde épocas antiguas, pero actualmente se inscribe dentro del **"aprovechamiento del tiempo libre"** y de los programas de **"prevención de la drogadicción"**, que buscan por un lado hacer agradable el aprendizaje y por otro, no sólo prevenir los vicios, sino garantizar la permanencia del niño dentro del sistema educativo.

En este orden de ideas, Reynel CARISON, plantea que "los objetivos de la recreación y la educación no son polos separados, pues ambos trabajan en función del enriquecimiento vital de las personas. El aprendizaje es más rápido y duradero si es agradable y satisfactorio en sí mismo, las mejores experiencias educacionales asumen una verdadera naturaleza lúdica"¹.

El RECREO, históricamente tal como se describe, ha sido elemento fundamental en el proceso educativo del hombre a través de las diferentes épocas. Ello le ha proporcionado desde muy temprana edad y por mucho tiempo experiencias que le han ayudado a desenvolverse positivamente

¹CARISON, Reynel. Recreación y Educación. Cía. Brasil Editora, Sao Paulo, 1959. p.16.

dentro de los diferentes lugares comunitarios y desempeñarse con verdaderos criterios y habilidades en los momentos más difíciles de la vida. La educación compaginada con la actividad recreativa es la herramienta pedagógica más eficaz que pueda existir en cualquier modelo de sociedad por muy avanzada que sea.

La materialización del RECREO, como parte del tiempo libre de los niños contribuye no sólo al proceso de adquisición de buenos hábitos, sino también a comprender mejor el mundo circundante, a obtener salud, desarrollo físico y mental y estabilidad emocional. El juego en el tiempo de RECREO contribuye a desarrollar el espíritu constructivo, la imaginación y hasta la facultad de sistematizar. Además, estimula el trabajo creativo y sin él no habría ni ciencia ni arte. Pero también ayuda al desarrollo de la ciencia como técnica particular, ya que han surgido inventos científicos inspirados en los juegos.

En el juego contemplamos, construimos parte de nuestra vida y la escuela es la única institución que abarca toda la comunidad y puede proporcionar los medios para estimular normas de moral, orden, justicia, sentido de humanización y sensibilidad indispensables en todo ser humano..4. El RECREO posibilita a los niños vivenciar ese mundo fantástico que ofrece la naturaleza.

La escuela que forma, educa y concientiza por medio de actividades físico-lúdicas, está preparando al hombre para una nueva era; está alcanzando un nuevo significado humano, cultural y social, y realmente sabrá desempeñarse en su mundo cultural para ser más consciente, humano y sensible entre los hombres. Por el juego es que la humanidad se desarrolla. La vida es juego.

Fueron los griegos quienes con Esquilo concibieron la educación amoldada al adiestramiento del cuerpo como un medio para la formación espiritual y la moral humana.

La educación de los griegos estaba planteada bajo criterios morales, estéticos, espirituales e intelectuales. Antes de preparar a los niños en algunos conocimientos, eran llevados a los gimnasios, con el fin de adaptarlos física y mentalmente.

La palabra RECREO que en términos de diccionario quiere decir "deleitarse creando, crear, divertirse, alegrarse creando, conociendo cosas nuevas"², fue

empleada inicialmente por los griegos quienes relacionándola con la palabra OCIO, que significa "pausa recreativa", "encuentro del espíritu y del alma, de su ser y su quehacer", la emplearon como una manera de descanso voluntario después de algunas instrucciones en el proceso de enseñanza.

² DICCIONARIO DE PEDAGOGIA. U.T.H.E.A., México. 1970.

La actividad recreativa primero fue orientada a los niños y posteriormente a los adultos, actividad que tiene verdaderas connotaciones con lo que tradicionalmente se llama RECREO.

ROUSSEAU, defiende intransigentemente la libertad de movimientos del niño, y más aún, de una pausa liberadora en el proceso de enseñanza, y afirma: "Es bueno que los niños salten. corran, griten, cuando quieran y tengan voluntad. Todos sus movimientos son necesidades de su constitución que van en procura de fortificarse"³

Herbart, nos presenta la pausa o RECREO en el proceso educativo, como el interés y el centro de atracción para asimilar un nuevo conocimiento dentro del sistema pedagógico.

Froebel se inspiró en lo que se ha llamado Jardines de los niños y que más tarde pasaron a ser Jardines de la Infancia o parques infantiles, conocidos con este nombre en América Latina en el año 1886 y que fueron

considerados por él como el espacio propio para que el niño disfrutara de alegría diferente a su mundo rutinario, como el lugar y el momento en donde aprenderá a socializarse, respetarse e interpretar el medio que le rodea.

³ ROUSSEAU, Juan Jacobo. El Emilio. Aguilar Editores. Madrid. 1960. p. 45.

El RECREO, herencia de los griegos, ha sido desvirtuado y desnaturalizado en la actualidad y cambiado por un lapso de tiempo llamado **descanso**, que no proporciona a los educandos ninguna alternativa para su propia superación personal, tanto física como mental.

El gran valor que tiene ese lapso de tiempo dentro de la formación académica es el de contribuir al proceso de socialización y al desarrollo de las potencialidades orgánicas. El ser humano desarrolla sus poderes naturales por medio del juego. Por medio de él, y a través de sus sentidos, descubre el mundo que le rodea, aprende a dominar sus propios movimientos, expresa y comunica sus ideas.

En el momento de RECREO los niños se expresan de manera muy natural, es decir, manifiestan su propio sentir. No juegan llevados por una fuerza exterior, sino por una necesidad íntima.

Durante toda su infancia y los años de vida, el juego en sus distintas manifestaciones, nunca deja de ser una ocupación importante; la naturaleza da a los niños cierta propensión para jugar con el fin de asegurar la atención a determinadas necesidades básicas para su desarrollo.

En el presente Proyecto de investigación "DISEÑO E IMPLEMENTACION DE ACTIVIDADES LUDICAS", el eje central o vertebrador es la "**lúdica**", por eso creemos conveniente definir la lúdica como el espacio recreativo producto de la actividad de jugar; la lúdica es juego. El juego

constituye el potenciador de los diversos planos que configuran la personalidad del niño. El desarrollo psicosocial (como denominamos al crecimiento), la adquisición de saberes, la conformación de una personalidad son características que el niño va adquiriendo o apropiándose de ellas a través del juego y en el juego.

La actividad lúdica es una condición para acceder a la vida, al mundo que nos rodea. El juego es la actividad habitual en el niño, pero paradójicamente es también, la más compleja y la más ambivalente, es a un tiempo ejercicio destinado a la adaptación y acción gratuita que escapa al principio de realidad expuesta por el mundo exterior, según el cual se renuncia a un placer inmediato para poder alcanzar un placer ulterior más seguro.

Las actividades lúdicas nacen en el seno de las primeras relaciones entre padres e hijos. El juego propiamente dicho viene precedido de un conjunto de actividades que denominamos prelúdicas. Las cuales proceden directamente de los cuidados maternos en los que confluyen la satisfacción de las necesidades del niño realizadas por la madre y la instalación de los primeros intercambios libidinales originados por el deseo materno. Alrededor del segundo año de vida, la organización de estas actividades se constituye en los primeros juegos.

En el juego coexisten toda la inocencia y toda la malicia, todas las construcciones de lo imaginario y todas las construcciones destinadas a compensar las frustraciones de lo real.

El juego del niño y más tarde el del adulto, remiten a todo un mundo esbozado, pero frecuentemente muy preciso, de deseos y conflictos. El juego es una manera privilegiada de expresión en el niño. Vygotski afirma "el juego es un espacio de construcción de una semiótica que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico . Desde pequeño el niño, a partir de sus experiencias, va formando conceptos, pero estos tienen un carácter descriptivo en cuanto se hayan circunscritos a las características físicas de los objetos... y es en el juego cuando el niño inicia el proceso de construcción de signos que le permiten acceder al pensamiento conceptual"⁴. En consecuencia el juego está muy lejos de ser una pérdida de tiempo, es algo que los educadores deberían respetar y tener en cuenta en sus programas.

El juego no es algo exclusivamente de niños de edad Preescolar, sino de todos los estudiantes y puede servir para descubrir perturbaciones emocionales, así como para corregir desviaciones de la conducta social.

La actividad lúdica es una condición para acceder a la vida, al mundo que nos rodea. El juego es la actividad habitual en el niño, pero paradójicamente es también, la más compleja y la más ambivalente, es a un tiempo ejercicio destinado a la adaptación y acción gratuita que escapa al principio de realidad expuesta por el mundo exterior, según el cual se renuncia a un placer inmediato para poder alcanzar un placer ulterior más seguro.

⁴ JIMENEZ V., Carlos Alberto. La lúdica como experiencia cultural. Mesa redonda, Santafé de Bogotá. 1997.

Las actividades lúdicas nacen en el seno de las primeras relaciones entre padres e hijos. El juego propiamente dicho viene precedido de un conjunto de actividades que denominamos prelúdicas. Las cuales proceden directamente de los cuidados maternos en los que confluyen la satisfacción de las necesidades del niño realizadas por la madre y la instalación de los primeros intercambios libidinales originados por el deseo materno. Alrededor del segundo año de vida, la organización de estas actividades se constituye en los primeros juegos.

En el juego coexisten toda la inocencia y toda la malicia, todas las construcciones de lo imaginario y todas las construcciones destinadas a compensar las frustraciones de lo real.

El juego del niño y más tarde el del adulto, remiten a todo un mundo esbozado, pero frecuentemente muy preciso, de deseos y conflictos. El juego es una manera privilegiada de expresión en el niño. Vygotski afirma "el juego es un espacio de construcción de una semiótica que hace posible

el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico . Desde pequeño el niño, a partir de sus experiencias, va formando conceptos, pero estos tienen un carácter descriptivo en cuanto se hayan circunscritos a las características físicas de los objetos... y es en el juego cuando el niño inicia el proceso de construcción de signos que le permiten acceder al pensamiento

conceptual"⁵. En consecuencia el juego está muy lejos de ser una pérdida de tiempo, es algo que los educadores deberían respetar y tener en cuenta en sus programas.

El juego no es algo exclusivamente de niños de edad Preescolar, sino de todos los estudiantes y puede servir para descubrir perturbaciones

2.2. IMPORTANCIA DE LA LUDICA EN LAS EXPRESIONES ARTISTICAS.

La educación a través de la búsqueda de las formas artísticas, no tiene otra finalidad que la de revelar el poder que posee el ser humano cuando aspira a su propia satisfacción, a su propio conocimiento, en una atmósfera de refinadas sensaciones que magnifican a la vida y sobre todo a la naturaleza pero al propio tiempo la condición humana en donde el juego es la condición necesaria en la búsqueda artística y que cualquier arte es un

conocimiento íntimo, es también una aventura en el sentido de ser un descubrimiento inesperado para alcanzar la armonía.

La educación artística tiene el privilegio de poder beneficiarse del impulso creador, de la curiosidad y del favor de reunir que ligan al niño con el

⁵ JIMENEZ V., Carlos Alberto. La lúdica como experiencia cultural. Mesa redonda, Santafé de Bogotá. 1997.

mundo de los adultos. Es buena voluntad y a veces, todavía más, ese fervor, cuando empuja al niño a reproducir un espectáculo nos lleva a ser prudentes y condiciona desde un principio una de las finalidades de la enseñanza como es la de favorecer la vida afectiva. Con ella adquiere conocimiento de los rostros, el de la madre, en primer lugar, luego el de las diferentes dependencias de su casa etc., de aquí que la educación artística se preste como una forma de adaptación psíquica y social.

Según Hebert READ "el arte debe ser la base de la educación"⁶, al considerar el arte como el resultado de las necesidades de expresión y comunicación creativa del hombre, podemos entender la razón por la cual se considera a ésta como uno de los pilares del proceso de educación formal, basados en la espontaneidad y la capacidad creadora, condiciones estas para la formación integral de la personalidad.

La música que es considerada como un lenguaje universal, pues su comprensión está al alcance de todas las personas, desarrolla su actitud positiva, aumenta la sensibilidad y favorece la convivencia, la solidaridad, el

trabajo grupal y contribuye al desarrollo de las facultades estéticas, como elemento dinamizador, está presente en la danza, el teatro, la poesía, las rondas, los juegos aeróbicos y gimnasia imprimiéndole así un sello alegre y

⁶ Op. Cit., p. 70.

gozosa, convirtiéndose así en elemento pedagógico clave de los otros campos del saber académico.

El teatro, los títeres, el modelado, el plegado (papiroflexia), liberan habilidades psicosensoriales que estimulan las facultades y actividades mentales que contrastan la cotidianidad, la clase rutinaria por un medio de expresión y comunicación más funcional y agradable.

La gimnasia, los juegos y rondas infantiles, los bailes folklóricos y los deportes aeróbicos coadyuvan a la formación integral del niño, de acuerdo con su desarrollo psicofísico.

La pintura, el dibujo modelado, la escultura, el collage, etc., permiten la expresión de la forma, el color, el movimiento, el despertar de la observación y dinamizan la plástica o la habilidad para representar, entendiendo la emoción y capacidad creadora que se aplican en todos los campos del saber.

El cambio y la transformación de la educación artística dependen de nosotros los maestros, hay que cambiar la imagen que hemos proyectado, asumir el reto como verdaderos profesionales artistas y maestros, cambiar las condiciones de precariedad en que nos movemos, comprometernos más

con el arte, con los alumnos y la educación; es necesario que nos convirtamos en transformadores de la práctica pedagógica.

La formación integral del niño debe contemplar la formación artística por su contribución al desarrollo de los procesos de construcción del conocimiento, de las capacidades expresivas del pensamiento divergente (creatividad), de la socialización por su aporte en la formación afectiva y valorativa por ser necesaria para el conocimiento y apropiación de una cultura y en una sociedad.

Con la educación artística buscamos formar personas capaces de comprender e interpretar las expresiones artísticas, de enriquecer y transformar su visión del mundo, sus relaciones con otras personas y con el mismo mundo a través de la riqueza y las posibilidades que le ofrece el campo del arte.

La educación artística como tal debería ser denominada más como autoexpresión visual, poética, literaria, plástica, musical y auditiva, en fin, una forma de abordar en forma integral la realidad que permite al hombre

realmente alcanzar su verdadera naturaleza dentro de la sociedad tecnológica de hoy.

Podría llamarse también educación estética la educación de aquellos sentidos en que se basa la conciencia. La educación de la palabra y del pensamiento a través de la enseñanza individualizada y socializada del arte, permite la fusión de experiencias personales y factores hereditarios que resultan en singularidades de extremo valor para la sociedad.

El niño es un artista debido a su edad, posee una gran facilidad en la fantasía todavía no fundada por la razón, mientras que el adulto sujeta su imaginación a los dictados de la lógica; el niño hace con ella lo que quiere y eso precisamente lo torna artista "el hombre corriente ve en el mundo lo que en realidad existe, para el niño y el poeta existen otras cosas fuera de las que ve".

Las cualidades artísticas de los niños deberían desarrollarse en el hogar y en la escuela. Los niños gozan haciendo objetos de arcilla coloreando con brochas y tizas. Todo lo mueve el ritmo y la música. Les gusta escuchar cuentos. Cuando están alborotados su conducta se reorganiza con un canto o mirando un libro de pintura. Todo lo cual indica que los seres humanos estamos naturalmente inclinados a admirar la belleza. A medida que se adquiere mayor cultura mayor es la capacidad de apreciación.

Todo lo que tenga vida y sensibilidad debe estar presente en el ambiente del niño para formar sus sentimientos, flores y plantas para que los cuiden, animalitos para que los alimenten; canciones colores etc., porque lo que

impresiona en la temprana edad pasará a su subconsciente e influirá durante el resto de su vida.

De aquí que la escuela debe contribuir a enriquecer el imaginativo simbólico del educando y desarrollar la habilidad para percibir, interpretar, analizar símbolos visuales, al igual que estimular la adquisición de criterios de selección y creatividad.

De manera que preparar personas creativas será, pues, la primera exigencia para configurar un futuro plenamente humano.

Para modernizar la escuela hemos de seguir en la misma línea que apuntaba Jean PIAGET; el objetivo principal de la educación es crear hombres capaces de hacer cosas nuevas; no de repetir simplemente lo que han hecho otras generaciones.

Lo lúdico, lo recreativo y por ende el juego constituirán un precioso dinamizador de la vida del niño que le permite construir su propio mundo

físico y social; alcanzar el conocimiento de sí mismo y relacionarse con los demás seres humanos y los avances culturales.

La lúdica incluye todas las expresiones del arte como son : La música, la danza, el teatro, la poesía, la escultura, los títeres y mimos, además de los juegos, el deporte, gimnasia y aeróbicos.

La lúdica permite que a través de estas manipulaciones las áreas del saber se articulen e integren.

2.3. MARCO LEGAL.

Las experiencias que conocemos en el país son sobre educación artística y no en educación lúdica específicamente; Además, en el nivel de Preescolar no hay experiencias significativas. Los centros que han alcanzado alguna relevancia son de bachillerato y entre ellas se destaca "Barrio Ballet" de Cali.

Estas experiencias se rigieron por el Decreto 080 de 1974, un decreto de pre-reforma. El Decreto 1002 de 1984, hace algunos planteamientos interesantes sobre el Area de educación artística pero nunca fue reglamentado y los colegios no lo implementaron en su mayoría.

Por otra parte el Decreto 2647 de 1984 sobre innovaciones pedagógicas abría una puerta para realizar propuestas diferentes en el área de Educación

artística y lúdica, pero ha sido poco utilizado en todos los niveles de la educación Básica y Media.

Las nuevas políticas del Ministerio de Educación Nacional, fruto entre otros factores, de las críticas del movimiento pedagógico al enfoque tecnológico y centralista de la Renovación Curricular (Flexibilización, diversificación, descentralización, , impulso a innovaciones), implicaron un cambio en la concepción del área, gracias a lo cual activó y generó algunas inquietudes con la propuesta de la ESCUELA COMO PROYECTO CULTURAL, pero que tampoco pasaron de algunos discursos del Ministerio.

Con la Constitución del 1991, la Ley General de la Educación de 1994, plantea el área bajo la demoninación de Educación Artística (no estética, afortunadamente), lo cual representa un avance en lo que respecta a la Renovación Curricular y Consagra su estatuto al mismo nivel de las otras áreas. La reglamentación de dicha Ley en el Decreto 1860 de 1994 abre interesantes perspectivas con los Proyectos Educativos Institucionales en materia de autonomía para implementar planes de estudio, la posibilidad de desarrollar las áreas en forma de asignaturas o proyectos pedagógicos, flexibilizar horarios, posibilitar la opción de los centros de educación en todos los niveles bajo la modalidad "técnica en artes".

Sin embargo, estamos demasiado cerca de la promulgación de la Ley y del decreto reglamentario como para evaluar su impacto en la práctica educativa. Por otra parte, el Decreto 1860 dio un plazo perentorio al Ministerio de Educación Nacional para determinar unos logros básicos por

área y nivel con el fin de unificar en cierta forma los alcances de los distintos planes institucionales en el país.

Finalmente una medida que podría afectar profundamente la práctica educativa en la implantación de la promoción automática, desde hace algunos años 1987 en primaria y 1860 de 1994 en secundaria, pues los docentes van a perder su "arma" fundamental para ejercer el control y el poder como es la nota y "la pérdida del año", y van a tener que orientar sus esfuerzos hacia propuestas pedagógicas que logren interesar a los estudiantes por el mismo quehacer artístico y lúdico desde los primeros años de escolaridad como lo pretende este Proyecto de Investigación.

2.4. CALIDAD DE LA EDUCACION E IMPORTANCIA DE LA LUDICA EN EL JARDIN INFANTIL

Cuando hablamos de calidad de la educación nos referimos a todos los factores que inciden en la formación integral del niño y al ambiente propicio para que esta formación se dé.

Calidad es el conjunto de características que hacen apetecible un objeto, un proceso o una actividad cualquiera. Para el caso de la Educación Infantil la calidad viene dada por el afecto que se brinde al niño, por la atención

prestada a sus necesidades, por las relaciones significativas y profundas que marcan su actitud y desarrollan sus aptitudes.

Calidad también es calidez en el trato, excelente preparación de los procesos del aula y de todas las actividades que deben realizarse en el Jardín.

En este orden de ideas, la lúdica es un factor importantísimo en la calidad de la educación, ya que permite la socialización, el desarrollo del lenguaje, el aprestamiento para las áreas cognitivas, provee la recreación necesaria

para que los aprendizajes sean agradables y permite fundamentar el desarrollo motriz del niño.

3. MARCO CONCEPTUAL.

La calidad de la educación en una sociedad depende de la elección y el reconocimiento de los objetivos de ellas mismas. Son estos los que indican el rumbo de la sociedad, los puntos de llegada y en torno a ellos deben concentrarse todos los esfuerzos de la sociedad, de la escuela, de la familia y de los individuos. Si no hay claridad sobre ellos y no existe un modelo antropológico y un ideal de sociedad por construir y alcanzar, sería un lafre inútil para cualquier conglomerado humano.

Por eso consideramos que el objetivo fundamental de la educación, la cual es un proceso permanente, es la formación de los hombres en la doble dimensión de construir personalidades sanas en continuo crecimiento y búsqueda de su autenticidad e integración armónica, solidaria, cooperativa y participante a la sociedad de la que forma parte.

Entendemos la PEDAGOGIA como el arte de educar a los niños. Ha habido dificultad para definir de una manera precisa la palabra pedagogía, porque de hecho ha sido confundida con educación.

Esta como proceso social tiene muchas facetas: una es la acción o práctica, otra son los componentes sociológicos, políticos o históricos y, por último, el componente pedagógico que es la reflexión sobre la práctica o acción educativa.

Emilio Durkheim la define como la teoría de la práctica de la educación. De tal manera que ella es el conjunto de principios, postulados, reglas que guían esclarecen o interpretan a la práctica educativa. En consecuencia, debería hablarse de pedagogía en los diferentes matices en la misma naturaleza de la educación.

Flórez y Bautista señala que todas ellas se mueven dentro del siguiente marco de referencia:

1. Todas ellas contienen implícita la idea de cambio hacia un "deber", es decir, una meta a lograr.
2. Existe una concepción de lo que es y debe ser el hombre como individuo y como ser social.

3. Las metas se logran mediante ciertos procesos (métodos) facilitados por personas para que otros cambien"⁷

La pedagogía, entonces, se ocupa de reflexionar sobre cómo se adelanta la educación, con qué medios, con qué fines, con cuáles contenidos y vivencias, cuándo, cuánto, a qué ritmo y cuál es el régimen que maneja y orienta el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En cuanto al tipo de vivencias, los contenidos y el cuándo esta investigación persigue hacer una propuesta de **"DISEÑO E IMPLEMENTACION DE ACTIVIDADES LUDICAS DIRIGIDAS "** para ejecutarlas durante el tiempo del recreo.

Ya que hablamos de actividades lúdicas es importante explicitarlas. Una actividad es lúdica cuando contiene juego, recreación, aprendizaje y creatividad. En nuestro medio el término lúdico y recreativo son usados como sinónimos para indicar todo tipo de actividades que se realizan dentro del tiempo libre, es decir, aquel tiempo no sujeto a necesidades, de una parte, ni obligaciones de otra, y con las finalidades específicas de recuperar fuerzas, desestresarse y distraerse.

⁷ FLOREZ, R. y BAUTISTA, E. El pensamiento pedagógico de los maestros. Ed. Universal de Antioquia, 1982. p. 58.

Concebir, utilizar y describir la lúdica en este sentido es desconocer su verdadera naturaleza, que no es otra que la de preservar y mejorar en forma constante la calidad de vida frente a lo que se hace y cómo se expresa. Es la actitud del hombre frente al proceso de hacerse persona, de autoafirmarse de autorrealizarse.

Podemos afirmar que la lúdica y la recreación son el momento personal de crecimiento. No es un hecho exclusivo para la diversión, sino que es algo propio de cada persona o grupo, y estrechamente ligado a su trabajo, a la cotidianidad y a la vida.

La lúdica la conforman un tipo de experiencias, una forma específica de actividades, una actitud de ánimo, una fuente de vida rica y abundante, un sistema de vida para las horas libres, una expresión de la más íntima naturaleza del hombre, una forma de proceso educativo total.

Edmundo González Llaca, en su libro "Alternativa del Ocio", señala la lúdica y la recreación "son el conjunto de ocupaciones a las cuales el hombre se entrega con plena aceptación para divertirse o descansar o para desarrollar su información y su formación desinteresada y su participación social voluntaria"⁸

⁸ GONZALEZ LLACA, Edmundo. Alternativa del ocio. Magisterio. Bogotá. 1998. p. 30.

la recreación y la lúdica son actitudes personales en la búsqueda del bienestar, logrando felicidad real y un desarrollo en forma libre y espontánea dentro del marco de los valores sociales.

En la recreación y la lúdica se da un uso constructivo del tiempo libre en actividades culturales, artesanales, productivas, artísticas, contemplativas, al aire libre, en forma individual o en grupo que practicadas, que practicadas voluntariamente y con agrado, le proporcionan al individuo descanso, sano esparcimiento, le permiten desarrollar su capacidad creadora-investigativa y su participación.

Además, todo proyecto pedagógico que busque el uso creativo del tiempo libre para alejar a los jóvenes del flagelo social de la droga y de la delincuencia debe partir de la lúdica y la recreación como su fundamento ya que la recreación es el arte de hacer las cosas o algo con interés y satisfacción propia. El juego en los niños "es una creación propia, o sea un aumento de vida y el de los adultos como una recreación, una renovación de la vida" ⁹ . En la actualidad, los hombres en su gran mayoría, no saben vivir. Desconocen que la principal riqueza de la humanidad sería la salud: biológica-social (las relaciones humanas), la espiritual y la intelectual, y es la satisfacción equitativa de ellas en forma integral la que determina la calidad de vida.

⁹ LEE, Joseph. Aprovechamiento creativo del tiempo libre. Magisterio. Bogotá, p, 60

En este sentido es urgente que el hombre recree su existencia, su vida. La opción contraria es la enfermedad, lo cual posibilita su reemplazo por la máquina.

Un excelente proceso lúdico-recreativo tiene su fundamento en :

- **La creatividad** , es decir, que haya una oportunidad de manifestar los talentos, su imaginación, su expresión, su pensamiento en el proceso de aprehensión de la realidad concreta.
- **Libertad**, es decir, son actividades que pueden elegirse acorde con las aptitudes, vocaciones, gustos, sin imposición ni manipulación, con la posibilidad de escoger o proponer alternativas. Es importante aclarar que en las actividades recreativas existen reglas con carácter flexible y surgidas del grupo para el ejercicio de las actividades.
- **Gratuidad**. La recreación es gratuita en cuanto a sus finalidades. No se pretende ganar, competir, exhibirse, sino simplemente gozar, compartir en la realización de las actividades. Nada es más ajeno a la recreación que las actividades con finalidades competitivas, proselitistas y utilitaristas.

- **Socialización.** Como posibilidad de intercambio de experiencias, abriéndose a la comunicación humana.
- **Autoexpresión.** Posibilitar la proyección de su experiencia por el medio que él elija por su propio gusto.
- **Goce personal,** es decir, los programas estarían orientados a la búsqueda de la felicidad. Esta es quizá la condición fundamental que debe caracterizar la lúdica y la recreación.

Acceder a la satisfacción personal sin que haya tensión, estrés, daño personal a los otros.

La lúdica y la recreación cumplen funciones claras en la vida del hombre. DUMAZEDIER y RIPERT han identificado tres funciones básicas que son: descanso, diversión y desarrollo personal.

El descanso significa que el individuo a través de la acción lúdica-recreativa se recupera física y mentalmente. Aquellas actividades en la vida de las personas que tienen poca movilidad física, rutinaria, mecánica, sin agrado, con poca comunicación y diálogo, con rigidez en la autoridad, generan en el

individuo tensión, tedio, exasperación, así que entonces ellos necesitan recrearse para buscar su equilibrio psicosocial y biológico.

Diversión. Desde el punto de vista de la lúdica y la recreación, las actividades vienen en forma de diversión y esparcimiento cuando le permiten a las personas encontrarse bien consigo mismas, sin tedio, con bienestar espiritual y físico y sin hacerse daño a sí mismos y a las personas que les rodean; lo otro sería más bien actividades alienantes que pretenden enmascarar mediante un desaforado activismo el tedio y las responsabilidades de la vida cotidiana.

Dentro de la diversión, los juegos, los deportes, adquieren un valor importante, pero estos, cuando se imponen como obligatorios y cuando la atención se centra en el competir y en el ganar, pierden su carácter de recreación.

La última función es el desarrollo personal, es quizá la más importante, porque ella supone una búsqueda personal y dinámica de todas aquellas posibilidades, actividades que ayudan a que el ser humano madure, tenga un autoconcepto claro de sí, le dé sentido a la vida y desarrolle sus potencialidades, sus gustos, sus intereses. En este sentido recrear y formar se confunden.

Todo lo anterior nos lleva a tomar en consideración que no toda propuesta de programa recreativo lo sean en verdad, porque no tengan una mejora en la calidad de vida; son más bien propuestas de consumo de tiempo. Son como espacios de tiempo que hay que llenar como sea, con lo que sea; son en la realidad como tapones que canalizan falsamente la necesidad de búsqueda de solución a un modo de vida que íntimamente no nos satisface. Se programa todo, el hombre se vuelve como espectador y no actor y se le lleva asumir conductas estereotipadas que estimulan más su dependencia.

El interés actual referente a la problemática de la crisis social y por ende de la educativa, justifica revisar algunas ideas acerca de la relación estrecha entre educación, educación, pedagogía y lúdica tomadas como procesos que basan su existencia en que hay un objeto-sujeto común de estudio que es el ser humano considerado en su doble dimensión de individual y social, y cuyas finalidades están en buscar bienestar integral, es decir, su calidad de vida.

El hombre es un ser de necesidades e intereses biológicos-psicológicos y sociales. Las primeras son importantes pero su satisfacción por sí sola no garantiza el desarrollo integral del individuo. Los otros dos grupos juegan un papel primordial en la calidad de vida del sujeto y la sociedad; es por esto que la recreación y el juego son considerados por las Naciones Unidas como la sexta necesidad básica del hombre y a ella le corresponde, en consecuencia, un derecho inalienable.

El Ministerio de Educación Nacional concibe la recreación íntimamente ligada al proceso educativo cuando la define como: "elemento socializador por excelencia; constituye un medio de educación integral e integradora que promueve el desarrollo intelectual, emocional y psíquico del individuo.

Es así como un factor fundamental del desarrollo de la cohesión familiar y comunitaria moviliza las energías y valores colectivos en la emulación sana y creativa, y refuerza los nexos comunitarios para la solución de sus problemas. De igual manera contribuye al desarrollo cultural, así como al establecimiento y arraigo de una sana relación del hombre con su habitat.

La escuela muchas veces limita tanto al estudiante en todas sus necesidades, en su afán de descubrir, de conocer, de crear, de moverse, de actuar que el momento de los mismos recreos se convierte en un campo de batalla en donde por poco tiempo, el niño se manifiesta "libre", pero infortunadamente expresándose con juegos bruscos y acompañados de excitación nerviosa.

Esto es el resultado de cuando la actividad en el aula es asociada con un trabajo penoso, mecánico, obligatorio y sin sentido. en la actual tendencia pedagógica el énfasis está no en lo que se enseña, sino cómo se aprende y para ello hay que encontrar condiciones motivantes para que los sujetos aprendan con entusiasmo, y alegría y al mismo tiempo incrementen la confianza en sí mismos y en sus posibilidades.

El ocio se diferencia del tiempo libre en cuanto que el primero es el momento de esparcimiento creativo, es un rato productivo, es tener tiempo a nuestra disposición para dedicarnos a las actividades que más nos gustan y en las que obtenemos mayor placer.

El tiempo libre, es el tiempo sin actividades, que normalmente genera tedio, aburrimiento y mueve a buscar algo que hacer.

La importancia del currículo en Jardín infantil se mide por la integración de actividades y temáticas que incluyan el desarrollo motriz en el aspecto de autodomínio corporal, desarrollo de la motricidad gruesa, la motricidad fina, el desarrollo del lenguaje, la socialización, desarrollo de los sentidos, adquisición ritmo corporal y aprestamiento para los saberes cognitivos, todo esto integrado en un ambiente agradable y lúdico. Un currículo de esta naturaleza garantiza el desarrollo humano y una mejor calidad de vida, al par que produce una educación de altísima calidad.

3.1. LA LUDICA COMO EXPERIENCIA CULTURAL: INTERPRETACION DEL JUEGO.

Desde el punto de vista transmisionista (emisor-receptor), la comunicación humana no permite analizar el lenguaje lúdico como un espacio de elaboración de negociación de actores y observadores; las mediaciones son importantes porque a través de las interacciones e instrumentos simbólicos se va generando y construyendo una imagen del mundo, es decir, no sólo el habla sirve para comunicar ideas, sino que también organiza la percepción y dirige las acciones.

A este respecto Vygotski considera que "para organizar una operación psíquica o cualquier función psíquica superior (pensamiento productivo y discursivo, la memoria lógica, el lenguaje significativo) es necesario producir estímulos artificiales, signos e instrumentos culturales que sirvan de medio auxiliar en la solución de cualquier tarea similar, recordar, reconocer, comunicar, comparar, elegir, evaluar, ponderar algo"¹⁰.

El mismo Habermas analiza la interacción comunicativa desde el concepto de actos de habla. Para este autor, informar, pedir, señalar, exigir, son enunciados que provocan en los individuos modificaciones del comportamiento. Esto significa que el lenguaje no sólo es un instrumento

¹⁰JIMENEZ, Carlos Alberto. La lúdica como expresión cultural. Colección Mesa Redonda. Santafé de Bogotá. Magisterio. 1996. p. 98.

de satisfacción sino que su función es la de producir estados de ánimo, actitudes y cambiar comportamientos. El habla se produce en una situación. En la actividad lúdica, el lenguaje cumple una función de organización, de orientación de los flujos; por eso el niño cuando juega habla y este soporte narrativo oral a demás de seguir las acciones, se convierte en un instrumento que los organiza.

La relación juego comunicación nos permite mirar toda la riqueza de los signos, símbolos, códigos que poseen todos los juegos, por lo tanto las huellas simbólicas originadas por los juegos y juguetes se consideran como actividades de carácter simbólico. De esta forma, los niños van desarrollando la capacidad de mantener una relación especial con su entorno cotidiano, pues los objetos con que juegan son asumidos como los necesitan, lo desean o los sueñan y no como son. En esta variedad de imágenes existen asociaciones y relaciones cognitivas altamente significativas.

A través de las interacciones comunicativas el juego facilita en los sujetos la elaboración de actitudes y valores. Actúan para orientar la vida cotidiana en la cual los seres humanos encuentran una pragmática para poder convivir en sociedad.

El juego en sociedades orales y tradicionales tiene un carácter mágico y colectivo. En las sociedades africanas las actividades relacionadas con el

juego son accesible a todas las categorías sociales. En Bruhl el juego se convierte en un ritual lúdico en el que los padres como los niños juegan.

La cultura incide con diferentes características en el proceder lúdico. En las culturas anglosajonas lo más característico es la estimulación de la competencia, la individualidad y el mercantilismo en las que las reglas de los juegos ofrecen marcadas dependencias con los modelos socioeconómicos.

Los juegos y las sociedades están estrictamente vinculados existiendo una estrecha dependencia entre los principios y las reglas de los juegos de estrategia practicado y los modelos socioeconómicos. No sin razón Johannes Huizinga veía en el juego el origen y la prefiguración de diversas instituciones.

En las culturas latinoamericanas a través del juego se estimula más la cooperación y la socialización.

El capital lúdico de una sociedad es en gran medida determinante de los procesos de identidad cultural que se gestan alrededor de la misma. Lo lúdico se inserta en la matriz cultural de los diferentes sectores sociales, debido al uso social que posee el juego en el sentido de lo reiterativo de sus prácticas mismas en la cotidianidad, prácticas que en cierto modo tienden a

permanecer a través de la historia a pesar de la proliferación de juegos importados que han producido una hibridación en los juegos.

Con respecto a los juegos tradicionales de las diferentes regiones colombianas cabría destacar algunos como los juegos con pelota, arena y agua, los cuales siempre han tenido mayor grado de atractivo tanto para el hombre como para los animales.

- La pelota no sólo ha sido utilizada por el hombre no sólo para jugar, sino para ciertas ceremonias religiosas debido a su relación con la tierra y el movimiento de ésta, lo mismo ha sucedido con la utilización de la arcilla en los juegos, aprovechando su maleabilidad y su asociación con la tierra como concepto. La gran diversión que produce el contacto con el agua y su gran variedad de juegos, confirman en cierta forma la estrecha relación que existe con el hombre, sobre todo en las culturas anfíbias.

Los mitos de nuestras regiones agrarias, mirados como relatos lúdicos hechos a los niños, a los borrachos y a los infieles para que incidiera en su comportamiento son : La Patasola, la Madremonte, el Patetarro, el Cura sin Cabeza, el Chucho, la Mano Peluda, la Llorona, etc.; tienen un gran componente lúdico y narrativo importante a recrear con nuevas fórmulas. En este espacio del lenguaje se acude al "sin sentido" al "contrasentido", al juego de palabras, a la trastocación de significados para poder modificar los enunciados verbales de uso cotidiano. El juego del lenguaje forma parte no

sólo de las prácticas culturales orales, sino que es un referente de desplazamiento de lo lúdico, de la actividad de los objetos a la actividad con el lenguaje.

En Colombia, los versos y algunos trabalenguas cotidianos usados para jugar y deleitar a los niños son muchos y aún perduran en nuestra memoria.

Los refranes, los dichos y los proverbios cotidianos como juegos del lenguaje actúan dentro de los procesos de identidad cultural como mensajes o reglas para la vida. Algunos permanecen en nuestra mente como restos de historias, originando una pragmática que orienta a las culturas a resolver muchos problemas de la cotidianidad.

Los juegos tradicionales en muchas regiones de Colombia, especialmente en los sectores populares, aun se mantienen y presentan variaciones características de acuerdo al contexto regional, como son el juego de la pelota, el juego de la cuerda, el escondido, el ponchao etc.

Aunque algunos de nuestros juegos han ido desapareciendo lentamente como el juego de los congolos, el juego con luciérnagas, juego con cucarrones, otros juegos muy utilizados en nuestro entorno como el "yo-yo", el trompo, las cometas han logrado permanecer en nuestras regiones como prácticas reiterativas.

Como prácticas lúdicas tradicionales asociadas con el deporte caben destacar las recochas con pelota de fútbol, el microfútbol, el juego de cabecita, las pinolas, el baloncesto, "la gallina" y el fútbol reglado.

En lo que se refiere a las prácticas de barriada es necesario destacar el parqués, las cartas, las damas, el dado, el cuco, el dominó y otros juegos de mesa y con tableros.

Este registro etnográfico ilustra el carácter socio-cultural de los juegos y las actividades lúdicas, así como su relación con el canto, la poesía, la literatura en sociedades donde prima la oralidad. Sin embargo, es necesario resaltar que en los espacios lúdicos se crea y se recrea la cultura en cuanto se vive como experiencia cultural.

3.2. LUDICA Y CREATIVIDAD.

Las fantasías que producen los juegos, han permitido a los niños y adultos poblar sus sueños imaginarios para gozar en toda su manifestación simbólica y estética como también ha permitido transformar la realidad en aventuras nuevas del conocimiento.

En la magia como en la fantasía el hombre ha encontrado profundos conocimientos sobre la naturaleza y con la utilización del lenguaje ha creado la realidad construyendo históricamente los mitos, las leyendas, los relatos, las fábulas, los cuentos, la poesía, la literatura, etc.

Al ingresar en la escuela el niño se encuentra en una edad en la que los sentimientos y las fantasías dominan el pensamiento; así pues, cuando algo adquiere verdadera importancia para él, como aprender a leer y escribir, el niño lo invierte o lo transforma en un proceso mágico o fantástico, de ahí que la visión practicista de la lectura y la escritura como desciframiento no tiene sentido; él necesita aprender con fantasía.

introducir el juego de las palabras a la escuela como una actividad que logre un proceso de mediación entre la fantasía y la realidad, entre el pensamiento y el lenguaje, entre la libertad y el sueño, entre el goce y placer, más que necesario es urgente.

Para un niño producir un relato mediado por la fantasía es prácticamente un juego espontáneo en el que prima una lógica fantástica. La didáctica de la fantasía consiste en presentarle al niño una situación inusitada enmarcada dentro del contexto de la lúdica y de la fantasía. Hechos tales como "imagínese usted... un ratón... una nave espacial...un robot sin corazón".

Según Michael Ende para entrar al mundo mágico no se requiere más que de una clave: "la imaginación". Se demuestra como la imaginación va muriendo debido a que los humanos perdieron las esperanzas y olvidaron sus sueños.

Es así como para crear una pedagogía de la fantasía se hace necesario propiciar nuevos espacios significativos para la creatividad y el desarrollo de la autonomía moral e intelectual. El concepto de juego asociado con el de fantasía y arte permitirá desarrollar una nueva concepción de la escuela.

Las relaciones profundas entre juego, fantasía y saber científico activan la capacidad de ficción creadora del infante y del adulto que nunca ha dejado de imaginar y de soñar aun estando despierto.

El lenguaje humano clasifica utilizando niveles de significación a través de niveles simbólicos altamente imaginativos y fantásticos en las cuales las cualidades iniciales de los objetos son transformadas transgrediendo las apariencias a las que estamos acostumbrados; en este sentido la imaginación hace posible la construcción de hechos fantásticos en la mente humana tales como "imaginarse árboles hablando" o "sombras con monstruos", aquí opera una lógica de carácter transformativo que produce nuevos seres, imágenes y conceptos.

En la pragmática de los talleres de creatividad se han buscado facilitar estos procesos educativos a través de técnicas. Un aporte valioso es el de Gianini Rodari; con las técnicas el binomio fantástico (un hombre y un verbo; un sujeto y un predicado; un sujeto y un atributo) en donde el niño puede escribir narraciones cortas de gran riqueza descriptiva e imaginaria. La hipótesis fantástica, es otra de sus técnicas, se parte de un proceso de relación de imágenes, causas y efectos utilizando la pregunta ¿Qué pasaría si?.

Existen otras técnicas fantásticas de Rodari como elaborar fábulas al revés, adivinanzas, equivocar historias, utilización de prefijos, ensaladas de fábulas que según el autor lo que buscan es:

"Por medio de las historias y de los procedimientos fantásticos que lo producen... nosotros ayudamos a los niños a entrar en la realidad por la ventana en vez de hacerlo por la puerta. Es más divertido y por lo tanto más útil"¹¹.

La lúdica creativa a nivel de construcción de relatos, exige la necesidad de plantear nuevas alternativas lúdicas que permitan a los niños espontáneamente construir sus fantasías.

Lo anterior se señala para ilustrar procesos creativos relacionados con la creatividad literaria, a la creatividad lúdica. Los procesos transformativos

¹¹Op. Cit., p. 54.

que se producen en el juego, son similares a aquellos empleados por niños y escritores en la producción de cuentos fantásticos.

4. METODOLOGIA.

Teniendo en cuenta que la escuela es un espacio concreto para el aprendizaje, la recreación, el establecimiento de relaciones de todo tipo y en el que alumnos y profesores vienen a alcanzar sus metas y ser felices, se requiere de un proceso metodológico que permita describir, interpretar y valorar todo este proceso de interacciones significativas.

En este sentido la presente investigación es de carácter cualitativo y pretende interpretar, ubicar y comprender la actividad lúdica como práctica social dentro del contexto escolar, porque el juego es la principal ocupación del niño y a través de él podemos desarrollar todos los procesos pedagógicos.

Esta perspectiva sustituye las nociones científicas de explicación, predicción y control del paradigma positivista por las acciones de comprensión, significado y acción. La perspectiva interpretativa penetra en el mundo personal de los sujetos, en sus situaciones, sus significados, sus intenciones, utilizando como evidencia el acuerdo intersubjetivo con el contexto. La interpretación que nos da el presente método es dinámica, múltiple y total.

En los contextos educativos enfatizamos la comprensión e interpretación de la realidad educativa desde la realidad de las personas implicadas. La realidad estudiada global y contextualizadamente, las categorías, explicaciones e interpretaciones, se elaboran partiendo de los datos no de teorías previas, se centran en las particularidades de nuestros estudiantes, nuestros padres de familia, docentes, etc.

Los diseños metodológicos enmarcados en este enfoque, son de naturaleza flexible y progresiva, están al servicio del investigador. Como técnicas de recolección de datos se utilizan estrategias de tipo cualitativo como la entrevista, la observación participante, las notas de campo, los análisis de documentos, las encuestas, etc.

La presente investigación plantea el "**DISEÑO E IMPLEMENTACION DE ACTIVIDADES LUDICAS DIRIGIDAS**" que puedan realizarse a través de las prácticas sociales diarias (RECREO), en el caso específico del Jardín Infantil Distrital N° 1 de Barranquilla.

4.1. Fases o pasos de la investigación.

La primera fase consistió en sensibilizar a los padres de familia en torno a la problemática del recreo, explicándoles como era el recreo antes, en el cual ocurrían muchos accidentes, los profesores no vigilaban el recreo, etc. y concientizarlos de la necesidad de cambiar el recreo implementando actividades lúdicas.

En la segunda fase se sensibilizó a los profesores sobre la necesidad de cambiar la forma del recreo de los niños. Para esto se implementaron talleres pedagógicos con los docentes.

La tercera fase consistió en el arreglo de los parques, la piscina de bolas y de arena y la adecuación del patio para un buen recreo.

La cuarta fase de la investigación consistió en realizar la Semana de la Creatividad y elaborar el banco de actividades lúdicas para realizar el presente proyecto.

5. LOGROS Y DIFICULTADES.

A través de la presente investigación hemos realizado los arreglos del parque externo y la consecución de un nuevo parque para el patio interno del Jardín infantil Distital N°1 de Barranquilla, mediante colaboración que nos brindó la Alcaldía Distrital de Barranquilla.

Del mismo modo conseguimos dotar al Jardín Infantil Distrital N°1 de Barranquilla de una piscina de arena y una piscina de bolas, también con la colaboración de la Alcaldía Distrital de Barranquilla.

Desde el punto de vista del trabajo con la Comunidad Educativa, realizamos jornadas de reflexión, sensibilización y compromiso hacia nuestra investigación, lo que nos ayudó mucho al momento de poner en marcha la propuesta.

Elaboramos un banco de actividades lúdicas para ser realizadas en el recreo, lo que constituye un aporte significativo al Jardín Infantil Distrital N°1 de Barranquilla y a los docentes de la institución.

En cuanto a las dificultades que afrontamos la principal fue la económica, ya que las instituciones oficiales cuentan con muy poco presupuesto; por esto nos tocó recurrir a la Administración Distrital en donde después de múltiples diligencias, alcanzamos su pleno respaldo.

Las dos jornadas de trabajo de nuestros colegas nos planteó una severa dificultad al momento de realizar los talleres de sensibilización, reflexión y compromiso, pero pudimos sortearla con éxito.

La escasa bibliografía existente sobre el tema objeto de nuestra investigación fue una de las más grandes dificultades que tuvimos, pudimos superarla con gran esfuerzo.

Finalmente gracias a la colaboración de toda la Comunidad Educativa del Jardín Infantil Distrital N°1 de Barranquilla, pudimos sortear nuestras dificultades y culminar con éxito nuestra investigación.

6. RECOMENDACIONES.

El Recreo en el Jardín Infantil Distrital N° 1 de Barranquilla carecía de organización, de juegos que sirvieran para desarrollar las capacidades y aptitudes de nuestros niños. La investigación nos arrojó que los padres no veían mucha utilidad en el juego infantil y que normalmente pensaban que al Jardín sólo se iba a aprender a leer y escribir, a contar y a cantar.

Otros padres le veían alguna utilidad al juego pero desde el punto de vista de su eventual uso para el desarrollo del lenguaje y las destrezas motoras.

Los docentes comprenden la utilidad y trascendencia del juego pero hace falta un real compromiso de parte de todos y cada uno para hacer que los recreos sean dinámicos y en ellos se juegue en forma organizada de acuerdo con un plan pre-establecido.

Los niños juegan, bailan y participan en las actividades previstas en el currículo para ser desarrolladas pero hace falta una programación lúdica que englobe danza, juegos, canto, pintura, rasgado, poesía y actividades de ronda que faciliten la recreación al tiempo que favorezcan el desarrollo del niño en todo sentido.

Ante este panorama, creemos conveniente las siguientes recomendaciones para solucionar el problema que hemos detectado.

1. Elaborar y poner en práctica un programa de actividades lúdicas durante el recreo en el JARDIN INFANTIL DISTRITAL N° 1 DE BARRANQUILLA ?.
2. Motivar la participación de los educadores en el programa de actividades lúdicas que elaboraremos como propuesta.
3. Nuestro programa de actividades debe abarcar no sólo la parte cognitiva, sino el desarrollo de destrezas motoras para desarrollarlas en las horas de recreo.

4. Desarrollarse valores como la tolerancia, la responsabilidad y el respeto a través de los ejercicios y actividades lúdicas durante el recreo.

5. Diseñar un plan de mejoramiento de las áreas de recreación para acompañar el programa de actividades lúdicas para lograr el pleno desarrollo del niño.

7. FORMULACION DE LA PROPUESTA: "DISEÑO E IMPLEMENTACION DE ACTIVIDADES LUDICAS DIRIGIDAS DURANTE EL RECREO EN EL JARDIN INFANTIL DISTRITAL N°1 DE BARRANQUILLA "

7.1. PRESENTACION, JUSTIFICACION Y OBJETIVOS DE LA PROPUESTA.

En la reestructuración educativa es muy común escuchar sobre la necesidad de la lógica del cambio en el sistema: pero no hay que olvidar que la dinámica del cambio sale del entorno, enmarcada en una organización con formas sociales concretas para hablar entonces de la naturaleza del cambio con el fin de establecer relaciones y comunicaciones que puedan permitir el manejo del cambio .

Aceptamos el cambio como una fuerza externa que transforma el mundo y lo presentamos como un problema por resolver en el aspecto educativo. El cambio requiere de una gestión organizacional capaz de construir procesos como la autoorganización, estrategias para aprender a cambiar con el cambio, pero esto depende de sistemas que se apoyan en círculos viciosos, (pensar por ejemplo que el juego es pérdida de tiempo) para crear espacios de coevaluación, colaboración para ampliar las oportunidades de aprendizaje.

Hablar de cambios en la estructura organizativa implica el manejo de paradigmas abiertos, flexibles y el conocimiento de teorías pedagógicas modernas que le permitan a la institución encontrar alternativas de cambio para el mejoramiento de la calidad de la educación.

El planteamiento de interrogantes como ¿jugar es aprender?. ¿Es el juego motivo para la creatividad?. ¿Puede mejorar el juego la calidad del aprendizaje ?. Construir una propuesta del juego para ser gestionada en el espacio del recreo estaría encaminada a responder los cuestionamientos anteriores y a la vez construir una aproximación teórica sobre la misma temática.

Nuestra propuesta consiste en implementar un programa de juegos y actividades lúdicas para ser gestionado durante los recreos. Se trata pues de sensibilizar, concientizar y capacitar a todos los estamentos institucionales

sobre la importancia que tiene el juego para el pleno desarrollo del niño, el cómo seleccionar y utilizar los mejores juegos para aplicarlos al proceso de recreación y crecimiento integral de los niños.

Además, la lúdica como espacio recreativo que produce placer, solaz y equilibrio psicoafectivo tiene una amplia gama de expresiones en el teatro, la danza, la pintura, la escultura y en general toda actividad artístico recreativa que genere bienestar y sirva para promover valores y una educación integral.

Otro de los objetivos de nuestra propuesta es replantear la concepción del juego que manejada por los docentes y padres de familia de nuestra institución.

7.2. FUNDAMENTOS DE LA PROPUESTA.

Nuestra propuesta se fundamenta en La Constitución Política de Colombia que en su artículo 44 expresa que los niños tienen derecho a "la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado, el amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o

económica y trabajos riesgosos"¹². En el artículo 67 la Constitución señala que "la educación es un derecho de la persona y un servicio público que tienen una función social, con ello se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura"¹³

"El estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación que será obligatoria entre los 5 y los 15 años y comprenderá como mínimo un año de educación preescolar y nueve de educación básica"¹⁴.

La Ley General de la Educación , Ley 115 de 1994, es el instrumento legal que plantea la reforma educativa y para ello establece los fines a los que debe apuntar el proceso educativo, así como los objetivos comunes por niveles encaminados a lograr un desarrollo integral del alumno.

Del mismo modo, el Decreto 2247 que reglamenta los preescolares en el país sirve de fundamento legal a esta propuesta que busca el desarrollo armónico del niño dentro de un espacio lúdico que lo haga feliz.

Los fundamentos sociológicos que orientan la propuesta toman la educación como el proceso que da horizonte a la sociedad; es en ella donde se

¹² CONSTITUCION POLITICA DE COLOMBIA. Artículo 44.

¹³ Op. Cit. Artículo 67.

¹⁴ Ibidem.

contemplan los criterios de formación del hombre que la sociedad actual necesita.

Es por esto que la educación tiene una gran responsabilidad en la sociedad actual de contribuir a la formación del individuo para que sea capaz de discernir la mejor opción en las diferentes situaciones de la vida y pueda encontrarle el sentido a la misma y sea capaz de autogestionar el cambio que la sociedad requiere, para que se den las oportunidades más equitativas y justas.

Ante esta responsabilidad la escuela debe establecer grandes lazos con la familia, ya que es alrededor de ella que surgen necesidades e intereses conjuntos que a través de un proceso investigativo se construirán conocimientos progresivamente más avanzados que den lugar a la satisfacción de las necesidades e intereses de los niños de la manera más placentera posibles.

Los fundamentos psicológicos que orientan esta propuesta están basados en los postulados planteados por Jean Piaget y Liev Vygotski debido a que la permanente investigación que han realizado sobre el comportamiento del niño les han permitido afirmar como se da el desarrollo del niño y cómo realiza el proceso de aprendizaje.

Para ambos autores estos procesos se interrelacionan e influyen mutuamente dando lugar al desarrollo humano del individuo.

En la teoría de Piaget el desarrollo está relacionado el desarrollo está relacionado con la tendencia humana de sistematizar y adaptar los estímulos que el medio ofrece: la memoria humana busca la información relevante del entorno para construir un sistema de orden que encuentre sentido y por lo tanto fomente la interacción con el mundo.

Esta relevancia de lo que le interesa al niño va estar relacionado con el estadio de evolución por el que está pasando; afirma que la mente opera de modo ordenado, regulada por las estructuras conscientes que se han desarrollado hasta cierto punto en la vida del niño y son ellos los que determinarán la información que será importante para él según sus intereses.

En consecuencia estableció la clasificación la clasificación del desarrollo cognitivo en cuatro períodos que son el sensomotor, preoperativo, el de operaciones concretas y el de operaciones formales.

Considera además, que existe una estrecha relación entre lo cognitivo y lo afectivo, ya que según él no puede haber conocimiento sin afecto; el afecto motiva las operaciones del conocimiento y el conocimiento estructura las operaciones del afecto; para completar esta afirmación Vygotski agrega un

tercer elemento fundamental que es la interacción no sólo con el medio físico sino con las personas que sean menores o mayores que el niño, él afirma que un individuo no puede alcanzar su onda de desarrollo próximo con el jalonar y la motivación que reciba de los seres humanos que lo acompañan en el proceso de construcción de conocimientos y en el desarrollo de su personalidad.

Teniendo en cuenta estos aportes y considerando que el desarrollo valorativo experimenta este mismo proceso, el niño en la medida que desarrolla nuevas habilidades cognitivas logrará progresivamente la interpretación de las situaciones sociales gracias al proceso de interacción social en que está inmerso desde su nacimiento.

De lo anterior se deduce la relevancia que el sistema educativo debe darle a las posibilidades de socialización que necesita vivenciar el niño y que se presentan abiertamente en el juego y demás actividades lúdicas, ya que las mismas son fuente de desarrollo que le permite a éste estar siempre por encima de su edad promedio y de su conducta diaria, permitiendo la creación de propósitos voluntarios y la formación de planes de vida reales e impulsos volitivos, logrando de esta manera el punto más elevado del desarrollo en el niño.

Concluyendo podemos decir que todo conocimiento humano, incluyendo el valorativo, es una producción social, que conlleva a acciones concretas con

propósitos determinados para responder a unos intereses y necesidades particulares de un conglomerado social en un momento histórico particular.

Los fundamentos pedagógicos se refieren específicamente al papel de la educación, del educador y de la escuela. Para interpretar ese papel es necesario entender la posición que ante el proceso educativo asume la pedagogía activa y el enfoque constructivista, planteando que el verdadero aprendizaje humano es una construcción individual que logra modificar una estructura mental adquirida para alcanzar un mayor nivel de diversidad, complejidad e integración, para contribuir al desarrollo de la persona; desde esta mirada la educación debe contribuir a la formación del ser humano.

La enseñanza desde el enfoque constructivista es una construcción interior, progresiva y secuencial de acuerdo a las necesidades y condiciones de cada uno. El papel del maestro en este modelo de desarrollo pedagógico está llamado a crear ambientes estimulantes, posibilitando experiencias que posibiliten en el niño el acceso a las estructuras cognitivas de la etapa inmediatamente superior.

Este nuevo proceso de construcción se da en la dimensión valorativa y social del hombre, los niños no adquieren los valores absorbiéndolos del ambiente, sino construyéndolos desde adentro a través de su interacción con el entorno

en un ambiente lleno de afecto y respeto mutuo de parte de los adultos que lo rodean.

Desde esta perspectiva la educación debe conducir al desarrollo de la personalidad del individuo en el sentido principal de afianzar su armonía, de tal manera que llegue a pensar por sí mismo, con sentido crítico, teniendo en cuenta los puntos de vista, tanto teóricos como prácticos de los demás y así poder encontrar significado, criticar, investigar y transformar la realidad.

Para que este sea el fin de la educación, la escuela necesita convertirse en un lugar de encuentro, de comunicación y posibilidades equitativas en la toma de decisiones: que se establezcan relaciones con la familia y con la comunidad, para que el educando se desarrolle en un ambiente que lo motive para participar, en forma democrática y justa en las decisiones que afecten a los diferentes grupos de los cuales forma parte.

Esta concepción pedagógica es la que va a dar lugar a la implementación de una propuesta de **"DISEÑO E IMPLEMENTACION DE ACTIVIDADES LUDICAS DIRIGIDAS DURANTE EL RECREO EN EL JARDIN INFANTIL DISTRITAL N°1 DE BARRANQUILLA"**, ya que a través de ella el niño puede mantener una relación activa con su entorno, con los otros y consigo mismo que le permitirá formular y resolver preguntas referentes al mundo que le rodea, lo cual traerá como

implicaciones favorables a nivel de procesos de pensamiento, la construcción de una vivencia de grupo y el reconocimiento de sí mismo.

7.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA

7.3.1. SENSIBILIZACION.

El proceso de sensibilización de la propuesta tiene dos etapas bien definidas.

7.3.2. SOCIALIZACION la problemática detectada a través de la investigación: Que consiste en hacer conocer de todos los estamentos de la Comunidad Educativa del "Jardín Infantil Distrital N° 1 de Barranquilla, el hecho de que los niños durante el recreo no tienen actividades lúdicas dirigidas que les permitan desarrollar sus aptitudes y actitudes en orden a adquirir un desarrollo integral de su personalidad y alcanzar progresos en su proceso educativo a niveles que signifiquen un alto desarrollo humano.

Para la socialización de esta problemática se organizaron reuniones con los directivos, los docentes y los padres de familia de los alumnos del "Jardín Infantil Distrital N° 1 de Barranquilla. El objetivo era conocer la visión que tenía cada estamento sobre el problema enunciado y analizar sus posibles

causas y la incidencia que esta problemática tenía sobre el aprendizaje de los niños.

Se socializará la idea de convertir el recreo en un espacio lúdico para alcanzar el máximo desarrollo de las actitudes y aptitudes de los niños a fin de que logren el máximo desarrollo humano y la propuesta de **DISEÑAR E IMPLEMENTAR ACTIVIDADES LUDICAS DIRIGIDAS**, para que las horas del recreo sean verdaderamente educativas, proporcionen sana recreación y al mismo tiempo generen procesos de socialización, aprendizaje e integración de nuestra Comunidad Educativa en torno a este proyecto.

Los resultados de esta experiencia se observaron en los niveles de interacción de los participantes, la motivación en la práctica de los juegos y la decisión de apoyo a la propuesta presentada. La receptividad de los padres de familia, directivos docentes y docentes fue total.

7.3.3. DISEÑO E IMPLEMENTACION del "Banco de actividades lúdicas que permitirá poner en práctica un programa de actividades lúdicas en el recreo del **JARDIN INFANTIL DISTRITAL N°1 DE BARRANQUILLA**.

7.3.4. IMPLEMENTACIÓN Y GESTION DE LA SEMANA DE LA CREATIVIDAD del 21 al 25 de Septiembre con la participación colectiva de Directivos docentes, docentes, padres de familia y niños. Hubo concursos de canto, declamación, danza, competencias deportivas, carreras de sacos, carreras de sancos, atletismo.

Se escogió la reina que representó a cada curso y fue coronada el día de la inauguración. Después se realizó un paseo por las calles aledañas al Jardín, llevando globos, banderines y pancartas.

Se concluyó con una gran fiesta recreacional donde los niños estuvieron acompañados de recreacionistas y sus profesoras.

7.3.5. GESTION PARA ARREGLAR Y CONSEGUIR UN NUEVO PARQUE DE RECREACION para los niños del JARDIN INFANTIL DISTRITAL N°1 DE BARRANQUILLA con la Alcaldía Distrital de Barranquilla. Gestión que concluyó con el arreglo del parque externo y la instalación de un nuevo parque de juegos en el interior del Jardín, así como la dotación de una piscina de bolas y otra de arena.

7.3.6. ORGANIZACION E IMPLEMENTACION DE LA PROPUESTA

(Ver tablas de la ORGANIZACION E IMPLEMENTACION DE LA PROPUESTA).

ORGANIZACION E IMPLEMENTACION DE LA PROPUESTA

TABLA N° 1

OBJETIVOS	PARTICIPAN	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	RESULTADOS	FECHA
<p>Propiciar la reflexión individual y colectiva sobre la necesidad de DISEÑAR E IMPLEMENTAR ACTIVIDADES LUDICAS DIRIGIDAS, para que las horas del recreo sean verdaderamente educativas, proporcionen sana recreación y al mismo tiempo generen procesos de socialización, aprendizaje e integración de nuestra Comunidad Educativa .</p>	<p>Directivos Docentes Padres de Familia</p>	<p>Taller sobre el juego como recurso para hacer del aprendizaje y algo agradable y emotivo.</p>	<p>Taller vivencial Preguntas dirigidas Guía de Trabajo Material fotografiado Grupos de Trabajo</p>	<p>Las investigadoras Felicidad Cabarcas y Nancy Cabarcas</p>	<p>Participación Colectiva de directivos docentes, hubo mucho análisis y crítica de la temática "El juego como recurso para hacer del aprendizaje y algo agradable y emotivo". Se hicieron propuestas de mejoramiento de la problemática presentada.</p>	<p>ABRIL 12 98</p>

ORGANIZACION E IMPLEMENTACION DE LA PROPUESTA

TABLA N°2

OBJETIVOS	PARTICIPAN	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	RESULTADOS	FECHA	
Socializar los cambios realizados mediante las actividades lúdicas diseñadas e implementadas a partir de la presentación de la propuesta para que las horas de recreo sean verdaderamente educativas y proporcionen una recreación y al mismo tiempo generen procesos de socialización, aprendizaje e integración de nuestra Comunidad educativa.	Directivos docentes.	Organizar la Semana de la Creatividad en el Jardín Infantil Distrital	Humanos: Directivos Docentes, Docentes,	Directivos docentes. Docentes.	Desarrollo de destrezas comunicativas.	Septiembre m 21	
	Docentes.	Jardín Infantil Distrital	Padres de Familia, niños.	Docentes Investigadoras	Desarrollo de aptitudes artísticas en pintura, modelado,	Septiembre 22	
	Padres de Familia	N°1 de Barranquilla	Económicos: Recursos de aportados por la Administración del Jardín, padres de familia, Alcaldía Distrital de Barranquilla	Padres de Familia.	danzas, declamación.	Septiembre 23	
						Desarrollo de destrezas motoras mediante actividades deportivas.	Septiembre 24
						Aumento de la socialización mediante reinados, paseos de integración.	Septiembre 25

ORGANIZACION E IMPLEMENTACION DE LA PROPUESTA

TABLA N°3

OBJETIVOS	PARTICIPAN	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	RESULTADOS	FECHA
Diseñar e implementar un "Banco de actividades lúdicas que permitirá poner en práctica un programa de actividades lúdicas durante el recreo en el JARDIN INFANTIL DISTRITAL N° 1 DE BARRANQUILLA .	Docentes investigadores.	Elaborar un banco de Actividades lúdicas para ser utilizados durante los recreos en el JARDIN INFANTIL DISTRITAL N°1 DE BARRANQUILLA.	Docentes Investigadores. Presupuesto. Bibliografía.	Docentes Investigadoras	Está totalmente elaborado el banco de actividades lúdicas para ser usado en el Jardín Infantil Distrital N°1 de Barranquilla.	Abril 12 hasta Noviembre 10.

ORGANIZACION E IMPLEMENTACION DE LA PROPUESTA

TABLA N°4

OBJETIVOS	PARTICIPAN	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	RESULTADOS	FECHA
<p>Gestionar un plan de mejoramiento de las áreas de recreación del JARDIN INFANTIL DISTRITAL N°1 DE BARRANQUILLA, que acompañen el programa de actividades lúdicas para lograr el pleno desarrollo del niño.</p>	<p>Docentes investigadores.</p>	<p>Conseguir con la Alcaldía Distrital de Barranquilla la consecución de la mejora del parque exterior y la dotación de un nuevo parque de juegos mecánicos y recreativos para el parque interno del JARDIN INFANTIL DISTRITAL N°1 DE BARRANQUILLA.</p>	<p>Los de la Administración Distrital de Barranquilla.</p>	<p>Docentes investigadoras y Alcaldía Distrital de Barranquilla</p>	<p>El Distrito de Barranquilla dotó al Jardín de un Nuevo Parque de Juegos mecánicos que fue colocado en el patio interior del Jardín y reparó el parque de juegos mecánicos de la entrada del Jardín. Se consiguieron también una piscina de bolas y una piscina de arena.</p>	<p>Abril 12 a Noviembre 10</p>

BANCO DE ACTIVIDADES LÚDICAS.

CANTOS Y DRAMAS.

Los siguientes cantos tienen la característica de acompañar el ritmo musical con algunas partes del cuerpo, de tal forma que se agudiza el oído y se trabaja la motricidad gruesa, al tiempo que se educa la voz, el sentido del ritmo, la armonía y la medida, teniendo como fondo una excelente educación musical.

Son aptos para desarrollar el lenguaje y al mismo tiempo los aspectos que tienen que ver con la formación estética-musical.

1. CONEJITO BLANCO

Conejito blanco come maleza
y le gusta, y le gusta tanto que mueve la cabeza
así, así, así, la cabeza la mueve así.

Conejito blanco come maíz = nariz
Conejito blanco come lenteja= orejas
Conejito blanco come mazorca= boca
Conejito blanco come calabazo= brazos
Conejito blanco come batatas = patas

2. MI TIO LLEGÓ

Mi tío llegó de tierras extranjeras y trajo para mí un bonito par de tijeras.
Mi tío llegó de Puerto Rico y trajo para mí un bonito abanico.
Mi tío llegó de Ecuador y trajo para mí un bonito mecedor.

Mi tío llegó desde Marruecos y trajo para mí un bonito par de zuecos.
Mi tío llegó desde Mitú y trajo para mí un niño como tú.

3. LA LAGUNA

Esta es una laguna que en ella patos hay
y nadan muy alegres cantando cuac, cuac, cuac.
Quisiera ser patito para poder nadar, tirarme de cabeza,
cantando cuac, cuac, cuac.

Cansado ya del agua se salen a pasear, moviendo sus colitas,
cantando cuac, cuac, cuac.

4. MI CONEJITO

Salta mi conejito, para sus orejitas, come su zanahoria,
mi conejito conejo mío.

Triste están los campos desde que tú te fuiste,
pero yo estoy alegre mi conejito porque te canto.

5. PATITO-

Patito, patito, color de café por qué estás tan triste,
quisiera saber.

Perdí a mi patito, mi amor y mi fe,
por eso estoy triste y triste estaré.
tu pata yo ví ¡ a donde por Dios"!
echado en un nido muy lejos de aquí,
corriendo yo voy, que quiero saber
por qué tan ingrata de mí se alejó.

6. MI ESCUELITA

Mi escuelita, mi escuelita, yo la quiero con amor,
porque en ella, porque en ella, es que aprendo la lección.

Por la mañana temprano lo primero que yo hago,
saludar a mi maestra y después a mi trabajo.

7. EL ROBOT

Yo tengo un robot muy inteligente,
con ojos tan grandes que asustan a la gente.
Prenden y apagan luces de colores,
mueven los brazos a todas direcciones,
arriba, al frente, atrás, abajo.

8. EL PIRATA

Soy pirata y navego en los mares,
donde todos escuchan mi voz,
soy feliz entre tantos pesares
y no encuentro más leyes que Dios,
y no encuentro más leyes que Dios.
¡Viva la mar ! (bis)

9. LA CARBONERITA

La carbonerita se quiere casar, con el Conde, el Conde La huey se negará,
se negará.

Yo no quiero a este, ni a este, ni tampoco a Filipichín, solamente quiero a
éste, porque éste es para mí, quién dirá de la carbonerita, qué dirá de la del
carbón, quién dirá que no es casada, quién dirá que no tiene amor.

10. EL ELEFANTE

Yo tengo un elefante que se llama trompitas,
que cuando está contento mueve sus orejitas,
y la mamá le dice, pórtate bien trompitas.

Si no te portas bien, cha, cha, cha, por la colita.

11. POR LA CARRETERA

Por la carretera pasaba un pollito,
pasó una carreta y le pisó el piquito.

Pobre pollito, como lloraba por su piquito.

Pobre pollito.

Por la carretera pasaba un perrito= rabito

Por la carretera pasaba un niño= dedito.

Por la carretera pasaba un payaso= zapato.

12. EL OSO Y EL OSITO

El oso y el osito juntos al bosque van,

el oso va a delante y el osito va detrás.

El osito le dice a papá, papá, papá.

Y el oso le responde que fue, que fue, que fue.

El osito cansado no quiere caminar,

y el oso está enojado y le pega,

pan, pan, pan.

13. EL SOL

Temprano en la mañana,
el sol se levantó,
se enjabonó la cara y luego se afeitó.

El pobre solecito no se siente muy bien,
le duele la garganta y le pica la nariz.

Achis, Achis, y le pica la nariz

Para que se mejore le vamos a enviar,
un ramito de flores, en la nave espacial.

También le enviaremos un pañuelito de lana
y una enfermera que le ponga la inyección.
¡Ah! ¡no!, ¡eso no!, que le ponga la inyección
au, au, au.

14. EL ZOOLOGICO

Vamos al zoológico, lógico a ver los animales,
cuales, cuales, cuales, cuales que sé yo.

Ahí viene el león que sin pantalón ruge que te ruge,
por toda la región.

Sale el elefante que es muy elegante, con su trompa larga,
trompa importante.

Vamos al Zoológico, lógico, lógico,
a ver los animales, cuales, cuales, cuales que se yo.

La jirafa estira su cuello que sube,
sube hasta las nubes, doña cebra sale con su traje a rayas,
sale coquetona, quién sabe a donde va.

15. DE COLORES

De colores, de colores se visten los campos en la primavera,
de colores son los pajarillos que vienen de afuera,
de colores es el arco iris que vemos salir,
por eso los muchos colores, los muchos colores me gustan a mí.

16. RONDA

Yupi, yupi, yupi, yupi, ya, ya, ya,
allá en San Francisco, Susana de Domingo,
había una niña muy carita triste de buen corazón,
a ella le preguntaban como se llamaba y ella contestaba
Yupi, yupi, ya, ya, ya.

17. PINOCHO

Pinocho y su mujer se sentaron a comer,
Pinocho no comió por la rabia que le dió.

Sale la luna, sale el sol,
sale pinocho y mete un gol.

18. CUANDO TENGAS MUCHAS GANAS

Cuando tengas muchas ganas de cantar, tra, la, la, la, la.

Y si tienes la razón y si no hay oposición, no te quedes con las ganas de cantar, tra, la, la, la.

Se continúa con el gritar, reir, brincar, llorar, aplaudir, bailar.

19. LA CASITA

Baja la casita, baja,
dos periquitos van,
uno que va adelante
y otro que va detrás.

¡Ay! que me duele un dedo,
¡ay! que me duelen dos,
¡ay! que me duele el alma
y eso lo sabe Dios.

20. EL POLLITO.

Recursos : Humanos.

Explicación del juego.

-Se organizan los niños para hacer la imitación.

¿ Ud. qué le da al pollito?. Yo le doy unos zapaticos.

Qué lindo que se ve el pollito, con sus zapaticos,
con tanto peso que lo tira al suelo,
pla, pla, pla.

Lo mismo se hace con las mediecitas, pantaloncitos,
camisitas, jarritos.

21. UN PAJARITO EN LA RAMA

Recursos : Humanos.

Explicación del Juego:

Un pajarito en la rana su nidito fabricó,
allí puso dos huevitos
y sobre ellos se acostó. (bis)

Tres días los pajaritos salieron del cascarón,
pío, pío, repetían esa era mi canción.

22. EL POLLITO.

¡ Va un pollito para la escuela con sus calzones tan remendados!
Iba cantando ¡viva la escuela, viva el maestro y viva yo!
Cuando de pronto apareció un pato cua, cua, cua, cua, cua, cua,
¿de qué te ríes le dice el pollo?
De tus calzones tan remendados,
pues mis calzones son muy bonitos
porque los hizo mi mamá.

23. EL POLLITO PO.

Estaba el pollito po, estaba comiendo arroz,
el arroz estaba caliente y el pollito se quemó.

La culpa la tienes tú,
la culpa la tengo yo,
la culpa la tienen todos por comer sin tenedor.

JUEGOS DE ESQUEMA CORPORAL.

Los siguientes son juegos que tienen en cuenta el conocimiento y desarrollo de los esquemas corporales.

24. LAS MANOS

RECURSO: Humanos.

EXPLICACION DEL JUEGO:

Se organizan los grupos, se elige un coordinador, a una señal el coordinador dirá ¿dónde están mis manos?. Los jugadores deben responder las tienes en tus brazos, el coordinador dice: ¿ cuál ?, yo no las veo. Uno de los participantes se acercará al coordinador y le mostrará los brazos; si el participante se equivoca, entonces lo reemplaza por otro y mostrará lo que el coordinador pregunta.

25. MIS DEDOS GORDOS

RECURSO: Humanos.

EXPLICACION DEL JUEGO:

Se selecciona a un grupo, se elige un coordinador; éste pregunta: ¿tienen deditos gordos?. A quien le pregunta dirá que sí y lo debe mostrar, si se equivoca un compañero lo ayudará.

26. LA REINA MANDA

RECURSOS: Humanos

EXPLICACION DEL JUEGO:

El coordinador organiza a los jugadores en un círculo, coloca a un niño en el centro y éste será la REINA (O REY) y los demás participantes serán los pajes. La reina elige a un paje y le ordena que se tape los ojos, esconda la mano, etc., el paje debe cumplir la orden en 5 segundos.

27. LA CABEZA DICE SI, SI.

RECURSOS: Humanos.

EXPLICACION DEL JUEGO:

Se organiza un círculo con los niños; el monitor se coloca en el centro y dice: la cabeza dice si, si, si.

La cabeza dice no, no , no, ¡ ay qué mareo! , ¡todo me da vueltas!. Los demás participantes tienen que hacer lo que hace el monitor. El que se equivoque pagará una penitencia.

28. ¡ QUE NO SE CAIGA EL PALO!

RECURSO: Humanos

EXPLICACION DEL JUEGO:

Los jugadores se colocan en círculos y se enumeran: 1,2,3, etc.

Un jugador se coloca en el centro, poniendo un palo y lo sostiene verticalmente con el dedo índice, de repente grita un número y suelta el palo.

El jugador de este número salta rápidamente y agarra el palo antes de que caiga. Si lo consigue vuelve a su lugar, pero si alcanza a caer el palo al suelo, se queda en el centro sosteniendo el palo y el otro va a ocupar su sitio y su número.

El que pierda tres veces debe pagar una penitencia.

29. EL MANIQUI

RECURSOS: Humanos

EXPLICACION DEL JUEGO:

Se coloca a un niño en el centro y se lo peina. Cada jugador va a él y lo coloca en la posición que le parezca.

El niño debe permanecer así hasta que el siguiente lo cambie y así sucesivamente.

30. LA SILLA CALIENTE.

RECURSO: Sillas.

EXPLICACION DEL JUEGO:

Se colocan en círculo tantas sillas como participantes haya en el juego; uno de ellos se situará en el centro del círculo, su asiento vacío es la silla caliente; los jugadores deben ir cambiando de silla para evitar que el jugador del centro del círculo pueda sentarse; cada vez que el jugador del

centro grita, cambian todos de silla. Esto dará ventaja al jugador que está en el centro del círculo.

31. ATRAPAR EL BASTON

RECURSO: Humanos, Bastón.

EXPLICACION DEL JUEGO:

Haz un círculo con sillas para los participantes, excepto uno, el cual queda en el centro del círculo sosteniendo un bastón cuya punta se apoya en el suelo.

El jugador que sostiene el bastón pronuncia el nombre de alguien y suelta el bastón, la persona nombrada debe cogerlo antes de que toque el suelo, si no lo coge, pasará al centro; si lo coge continúa en el centro la persona que lo tenía.

32. SALTO

RECURSOS: Humanos

EXPLICACION DEL JUEGO:

Uno de los jugadores debe arrodillarse y curvar todo su cuerpo, sosteniéndose con las manos en el suelo; el otro niño salta sobre él apoyando las manos en su espalda; al saltar debe abrir las piernas. Después el jugador que acaba de saltar se arrodilla y el otro compañero salta sobre él y así sucesivamente.

33. CARRERA DE CABALLO

RECURSOS: Humanos

EXPLICACION DEL JUEGO:

Se forman dos grupos en hilera; a la señal del director los primeros de cada hilera deben correr como caballo y llegar a la meta. Gana el que llegue primero.

34. ESQUIVAR LA PELOTA

RECURSOS: Humanos, pelota.

EXPLICACION DEL JUEGO:

Todos los jugadores deben estar en círculo, excepto tres o cuatro elegidos a la suerte, que se situarán en el centro. Estos últimos deben esquivar la pelota que los demás lanzan de uno a otro lado por encima de ellos.

Cuando la pelota toca a uno de los jugadores situados en el centro, quién la lanzó pasa a ocupar el puesto de aquél.

JUEGOS DE ESTRUCTURA ESPACIAL.

35. LAS SILLAS

RECURSOS: Humanos.

EXPLICACION DEL JUEGO:

Se colocan sillas en dos filas, una menos del total de los participantes, juntando los respaldos. Todos deben caminar mientras suena la música alrededor de las sillas; cuando la música pare a la señal del que dirige, toman asiento. El que se quede sin silla sale del juego.

36. CARRERA SENTADA

RECURSOS: Humanos

EXPLICACION DEL JUEGO:

Se forman dos grupos con igual número de jugadores, sentados en el suelo formando hileras y numerándose. Comenzará el primer jugador levantándose y diciendo el número un número en voz alta; al que corresponda ese número debe correr alrededor de su hilera y el que dió la orden en voz alta ocupa el lugar del que corre. Luego este dice otro número y procede de igual manera.

37. PUNTO DENTRO

RECURSO: Humano.

EXPLICACION DEL JUEGO

Se colocan los objetos a una distancia de dos metros en un rincón; los participantes con un aro en la mano levantarán los objetos tratando de que caigan dentro del aro. Gana el que logre ensartar más objetos dentro del aro.

38. MAS ALTO

RECURSOS: Humanos, cuerda.

EXPLICACIÓN DEL JUEGO

Mientras dos jugadores sostienen los extremos de una cuerda los demás saltan; primeramente la cuerda estará cerca del suelo; después de que todos hayan saltado, hay que elevarla un poco, y así una y otra vez, la cuerda no debe estar muy tensa, para que nadie pueda caerse. Cuanto más alta esté la cuerda menos podrán saltarla. El que salte más alto es el ganador.

JUEGOS VISOMOTORES.

39. EL DETECTIVE FAMOSO.

RECURSOS: Humanos

EXPLICACION DEL JUEGO:

Uno de los jugadores será vendado. Este será el detective Famoso; los demás participantes hablarán y escucharán una orden: Hagan silencio.

El detective debe adivinar quien fue el último que habló.

40. KIM GUSTO

RECURSOS: Humanos

EXPLICACION DEL JUEGO:

Los jugadores se forman en círculo, se escogerá uno de ellos y se le vendarán los ojos, dándole a probar cualquier dulce o fruta, si acierta habrá ganado.

Si no adivina se le dará otro alimento como frutas, dulces, etc.

41. LAS SILLAS MUSICALES

RECURSOS: Humanos

EXPLICACION DEL JUEGO:

Se colocan cuatro sillas en el centro, se escogen cinco jugadores, se forma un círculo, los participantes girarán alrededor de las sillas al son de palmadas, cuando éstas se detengan salen los jugadores a coger sus sillas, el que quede sin silla va saliendo.

GOMEZ, Humberto. Valor pedagógico del Recreo. Cooperativa del Magisterio. Santafé de Bogotá. 1992.

GONZALEZ LLACA, Edmundo. Alternativa del ocio. Magisterio. Bogotá. 1998.

INSTITUTO COLOMBIANO DE NORMAS TECNICAS, ICONTEC.

JIMENEZ V., Carlos Alberto. La lúdica como experiencia cultural. Mesa redonda, Santafé de Bogotá. 1997.

LEE, Joseph. Aprovechamiento creativo del tiempo libre. Magisterio. Bogotá.

LEIF J. y BRUNELLE, Lucien. La Verdadera Naturaleza del Juego. Kapeluz. Buenos Aires. 1978.

ROUSSEAU, Juan Jacobo. El Emilio. Aguilar Editores. Madrid. 1960.

ANEXOS

ENCUESTA SOBRE ACTIVIDADES LÚDICAS

El siguiente cuestionario tiene por objeto consultar sus opiniones y recoger sus aportes sobre la forma como Ud., piensa que se deben orientar los procesos recreativos del JARDIN DISTRITAL N° 1 DE BARRANQUILLA.. Les agradecemos nos conteste con la mayor veracidad posible los diferentes interrogantes.

1. ¿Cuál es su opinión acerca de la forma como se realizan los recreos en el JARDIN DISTRITAL N° 1 DE BARRANQUILLA ?

En mi opinión no es la más correcta, por que se limitan a dejar los niños en el patio solos para que corran y brinquen en vez de crear juegos o actividades de mayor provecho.

2. ¿Qué actividades nos sugiere para desarrollar durante los recreos con los niños?

Deben programarse Danzas, cuentos, Juegos, cantos. entre otros, para así lograr la integración de los niños.

3. ¿De qué manera Ud., se vincularía para desarrollar las actividades que nos sugiere ?.

Asistir al Jardín cuando así lo requieran para colaborar en las actividades programadas, aportando otras actividades.

4. ¿Qué concepto tiene Ud., del juego ?

El juego es necesario e importante en la edad preescolar, pues permite desarrollar lo físico y lo psíquico.

5. ¿Qué valor educativo le da al juego ?.

A esta edad es lo más importante

6. ¿Qué importancia tiene para Ud., la pintura en los niños ?

Se permite expresar sus sentimientos y emociones.

7. Qué mejoras realizaría en las áreas recreativas del JARDIN INFANTIL DISTRITAL N° 1 DE BARRANQUILLA, para implementar un programa de actividades recreativas para lograr el pleno desarrollo del niño ?.

conseguir más juegos, adecuar la piscina de batos, de arena, el parque principal etc.

8. ¿Cuál es su conocimiento de la lúdica como parte integrante del proceso educativo ?. Exprese su concepto.

El conjunto de actividades y juegos
recreativos.

9. Si está interesado(a) en participar en talleres de sensibilización acerca de la lúdica

Sí _____

No _____

Nombre Margarita Meneses.

Dirección calle 68 # 22-35.

Teléfono _____

ENCUESTA A DOCENTES

Instrucciones:

Responde de manera clara :

1. ¿Qué concepto tiene de lúdica?.

Entiendo por lúdica aquellas actividades en las que se mezcla el juego con la satisfacción y el aprendizaje.

2. ¿Para Ud., qué es el juego?.

El juego es aquello en que se genera esfuerzo físico en los niños creando la actividad recreativa.

3. ¿Considera importante el juego en los procesos de aprendizaje?.

Sí No

¿Por qué?

porque a través del juego se puede estimular el aprendizaje y la creatividad.

4. ¿Utiliza juegos para desarrollar su clase?

Sí No

¿Por qué?

Porque con el juego inicial se rompe la distracción de los niños y se fija su atención.

5. ¿Cuáles son los juegos más populares en su institución?

El hula-hula, rondas, fútbol, el trencito, el escondido, el modelaje, el reinado, las muñecas, la carretilla, el profesor etc.

ENCUESTA A DOCENTES SOBRE VALORES.

Responde a conciencia:

1. ¿Qué valores consideras que se deben reforzar en el Jardín?

EL RESPETO, LA TOLERANCIA, EL AMOR A DIOS Y AL
PROXIMO, EL COMPARTIR.

2. ¿Mediante qué actitudes ejemplificaría los valores en los estudiantes?

MEDIANTE EL RESPETO EN LOS JUEGOS, LA PAR-
TICIPACION EN GRUPO, Y EL COMPARTIR CON LOS
NIÑOS.

3.Cuál considera el valor que requiera más refuerzo en su grupo?.

EL DE LA TOLERANCIA

EL COMPARTIR.

4. Dentro de estos valores: El respeto, la solidaridad, la responsabilidad, ¿cuál es el valor que poner más en práctica con tus compañeros?

EL RESPETO Y LA SOLIDARIDAD.

5. Encuentra alguna relación directa entre el desarrollo académico y la práctica de buenos valores.

SI PORQUE A MEDIDA QUE LOS NIÑOS AVANZAN EN EL PROCESO DE CAPTACION DE LOS VALORES, SU APRENDIZAJE AUMENTA.

6. ¿ Por qué te consideras un profesor responsable?.

PORQUE PARA MI LA FUNCION PRIMORDIAL DEL MAESTRO ES LA DE ENSEÑAR Y EN ATENCION A ELLO, ME ESFUERZO POR CONSEGUIRLO.

BIBLIOGRAFIA.

BOSELLO P, Anselmo. Escuela y valores. Editorial CCS. Madrid. 1995.

CARISON, Reynel. Recreación y Educación. Cía. Brasil Editora, Sao Paulo, 1959.

CONSTITUCION POLITICA DE COLOMBIA.

DICCIONARIO DE PEDAGOGIA. U.T.H.E.A., México. 1970.

FLOREZ, R. y BAUTISTA, E. El pensamiento pedagógico de los maestros. Ed. Universal de Antioquia, 1982.

FLORIAN MURCIA, Jorge. Investigar para cambiar. Cooperativa del Magisterio. Santafé de Bogotá. 1992.

REGISTRO DE ACTIVIDADES

JORNADA PEDAGOGICA

Nombre de la Actividad: JORNADA PEDAGOGICA.

Fecha: Junio 15 de 1998.

Hora: 4 p.m.

Lugar: JARDIN INFANTIL DISTRITAL N°1 DE BARRAQUILLA.

Número de participantes: 11

Objetivos:

Concientizar a los profesores de la importancia de las actividades lúdicas para el aprendizaje.

Logros obtenidos: Motivación y participación.

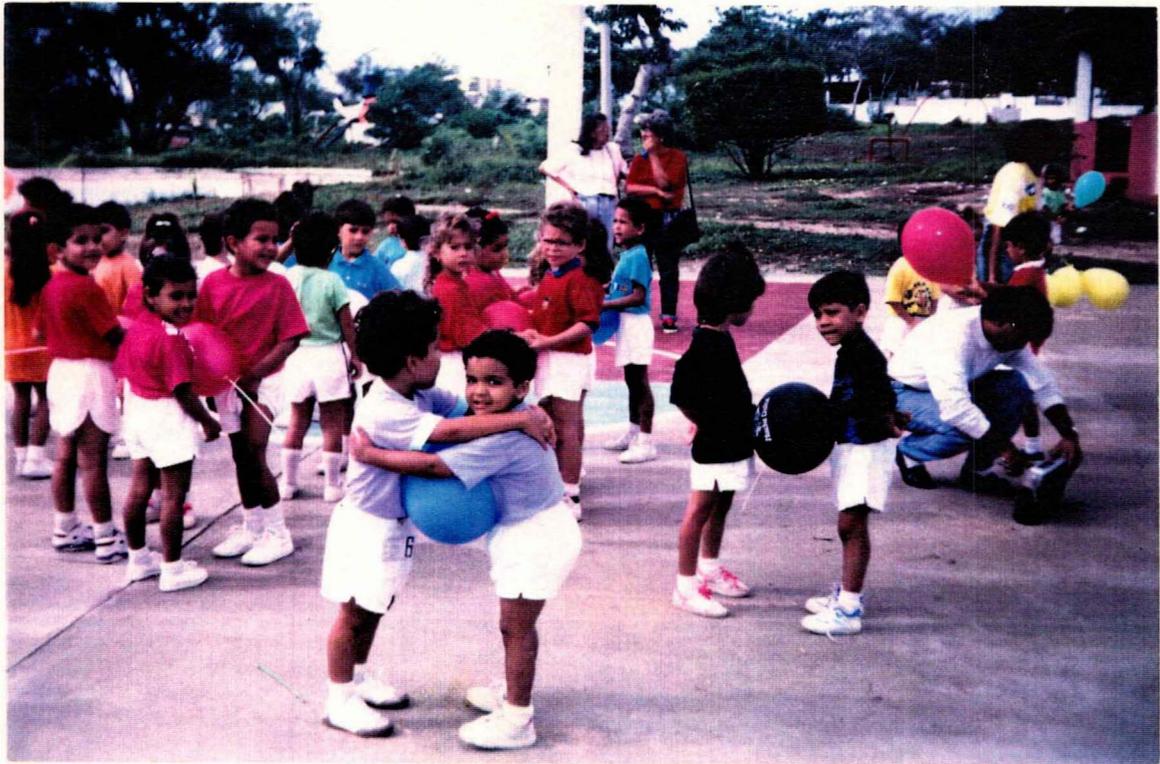
Evaluación de la actividad: Fue positiva porque se vió el interés por parte de los compañeros.



El Jardín Infantil
Distrital #1 de Ba.
rranquilla y sus áreas
recreativas antes y des
pués del proyecto







Actividades Lúdicas Dirigidas



